STEAMES TELJES JÁTÉK » Car Mechanic Simulator 2015
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

BEMUTATÓ
VAMPYR
Vérleszívás rendel

KIPRÓBÁLTUK
FORTNITE
Vajon mit ér 6 év fejlesztés?

EXKLUZÍV
TOTAL WAR
WARHAMMER II
JÖNNEK A SKAVENEK, ÉS VELÜK A VILÁGVÉGE – 6 OLDALAS ELŐZETES AZ ÉV LEGVÁRTABB RTS-ÉRŐL

EXKLUZÍV TESZT
OBSERVER
A Layers of Fear alkotói ismét a frászt hozzák ránk

TESZT
HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
Bizarr alkotás a skandináv alvilágból

TESZT
SUDDEN STRIKE 4
Magyar RTS, világháború, mi kell még?

PC GURU 2017. 08.
17008
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

10 ÉVES A BIOSHOCK
JUBILEUMI CIKKÜNKBEN FELIDÉZZÜK A LEGENDÁS SOROZAT LEGJOBB TULAJDONSÁGAIT, AZT KUTATVA, HOGY VAJON MI TETTE ANNYRA VARÁZSLATOSSÁ.

EGY ALAPÍTÓ SZEMÉVEL
ELBESZÉLGETTÜNK A PC GURU EGYIK ALAPÍTÓJÁVAL ARRÓL, HOGYAN SZÜLETETT AZ ÚJSÁG, ÉS MERRE TART MOSTANÁBAN A VIDEOJÁTÉK-IPAR.

VISSZATÉRT A CRYTEK
A CRYSIS ALKOTÓINAK ÚJ JÁTÉKA, A HUNT: SHOWDOWN EGY EGÉSZ ÉRDEKES EGYVELEG. KIPRÓBÁLTUK, SŐT A FEJLESZTŐKKEL IS ELBESZÉLGETTÜNK.

AVEN COLONY TESZT
MILYEN LENNE, HA EGYIK NAP EL KÉNE HAGYNUNK AZ OTTHONUNKAT, HOGY EGY TÁVOLI BOLYGÓN KELLJEN ÚJ ÉLETET KEZDENÜNK? AZ AVEN COLONY MEGADJA A VÁLASZT.

CAR MECHANIC SIMULATOR 2018 TESZT
TELJES JÁTÉKUNK FOLYTATÁSA IS BEFUTOTT, DE VAJON A FEJLESZTŐK TÉNYLEG A KÖVETKEZŐ FOKOZATRA KAPCSOLTAK?

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ A PC GURUVAL

http://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + NEED FOR SPEED PAYBACK

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**22.490 Ft**
Hosszabbítással:	**21.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**29.990 Ft**
Hosszabbítással:	**28.990 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS + STAR WARS BATTLEFRONT II

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**22.490 Ft**
Hosszabbítással:	**21.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**29.990 Ft**
Hosszabbítással:	**28.990 Ft**

MAGAZIN ELŐFIZETÉS

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**10.070 Ft**
Hosszabbítással:	**9.570 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**17.990 Ft**
Hosszabbítással:	**16.990 Ft**

LEGYEN A TIÉD EGY ASUS VIDEOKÁRTYA!

Szeptember 29-én kisorsolunk egy ASUS Strix GeForce GTX 1050 2GB videokártyát az aktív előfizetőink között, az ASUS Magyarország felajánlásával. Amennyiben részt szeretnél venni a sorsoláson, de még nem vagy előfizető, egészen szeptember 26-ig lehetőséged van előfizetni, ez esetben te is játékba kerülsz.

FIZESS ELŐ MOST!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

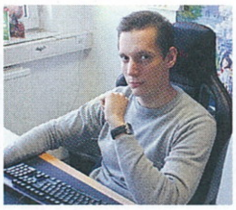
Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselIenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2017/08-as számához steames Car Mechanic Simulator 2015 PC-s játékot csomagoltunk. A tartalomjegyzéknél található kód azonban nem Steam-kulcs, azt a weboldalunkon kell beváltani. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.



2017. AUGUSZTUS
NYÁRI UBORKASZEZON, VAGY TALÁN MÉGSEM?

Van az úgy, hogy az ember nem tanul. Mint mikor Chris képtelen megjegyezni, hogy pontosan mikor van a lapzárta. Vagy amikor Böjti a „több extra kell a cikkekbe" kérést százegyedszerre is „egy helyett kettő szövegdoboz kell"-re fordítja.

Na meg én, mikor a leadás előtti hétvégén úgy döntök, hogy fog a fene dolgozni, kutyameleg van, majd hétfőn szépen megírok mindent, aztán jóság lesz – hát nem lett, jelentem, itt ülök bent a leadás estéjén, a többiek enyhén megvető tekinteteinek kereszttüze pedig égetné az arcomat, ha nem volna olyan vastag rajta a bőr. Mivel azonban az, ezért szégyenkezés helyett inkább rátérek a PC Guru augusztusi számának ismertetésére, elvégre van miről beszélni, nyári uborkaszezon ide-oda.

Kezdjük mindjárt egy magyar RTS-sel, a jellegzetesen „tankos" Sudden Strike 4-gyel, amelyet még a megjelenése előtt kézhez kaptunk, innét is köszönet a Kalypsónak a lehetőségért. 4 oldalas írásunkból kiderül, hogy sikerült a neves sorozat visszatérése, mint ahogy a kissé magas elvárásokat is boncolgatjuk picit.

Aztán a második világháborúból rögtön az elsőbe ugrunk fejest a Supreme Ruler-sorozat legújabb epizódjával, amely a The Great War alcímet viselve a múlt század második évtizedébe repít vissza bennünket. A stratégiáktól eltávolodva foglalkozunk a lapzártánkkor megjelent Hellblade-del, amelyet a fejlesztőknek hála viszonylag korán kézhez kaptunk, hogy ha az utolsó pillanatban is, de kész cikket tehessünk be róla a magazinba.

Folytassuk a sort Car Mechanic Simulator 2018-cal, a hányatott sorsú Gigantickel, a komor témákkal foglalkozó Black the Fallal, valamint a városmenedzsmentet a csillagok közé emelő Aven Colonyval, hogy csak pár címet említsek – csupán a tesztrovat 22 játékot foglal magába, és akkor a Radar alatt szokásos indie-gyűjteményéről még nem beszéltem.

Mint ahogy a borítónkról sem, pedig megér egy misét. Azt, hogy augusztusban a Total War: Warhammer II díszíti az újság címlapját, már hónapokkal ezelőtt eldöntöttük, a lapzártánk előtt nem sokkal azonban kiderült, hogy a megjelenés napja előtti délutánon lelepleződnek le a játék új fajának képviselői, a Skavenek, ehhez pedig egy olyan kép is jár, amit korábban nem láthatott a világ – az, hogy a cikk friss és ropogós infókkal van tele, csak hab a tortán. Noha világszerte most több magazin is kijön ezzel a képpel, egy roppant illusztris társaságba kerülünk vele, innét is köszönet hát a Cenega Hungarynek a szervezésért.

Az előzeteseink azonban nem merülnek ki ennyiben, hiszen beszámolunk a Vampyrról, megosztjuk tapasztalatainkat a Fortnite-ról, kivesézzük a Huntot, és akkor még a rovatainkról nem is mondtam semmit. Mivel pont ebben a hónapban ünnepli 10. születésnapját a BioShock, ezért erről a remek sorozatról is megemlékezünk, és ha már nosztalgia, elbeszélgetünk Masellel, a Guru egyik legendás alapítójával is. Visszatért továbbá a Mobiljátékok-rovat, szokás szerint pedig a hardverek és modok világába is teszünk egy kitérőt.

Teljes játékunk stílszerűen a Car Mechanic Simulator 2015, amely remek kikapcsolódás a nyárvégi napokra – megyek is szerelni, mert a kuncsaft már türelmetlen!

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

A 40-41 FOKOS HŐSÉGET A LAPZÁRTÁRA MASSZÍV ESŐZÉS ÉS HŰVÖS IDŐ VÁLTOTTA, AMI NEMCSAK A GURUSOKAT VISELTE MEG, DE AZ ÁLTALÁNOS MUNKAKEDVET IS – TE MIVEL VESZED RÁ MAGAD EBBEN A BRUTÁLIS IDŐBEN ARRA, HOGY BÁRMI HASZNOSAT TEGYÉL?

Chocho
Bár a leadás előtti hétvégét általában munkával töltöm, ezúttal nem ment a dolog, helyette a 36 fokos lakásban kókadoztam, szenvedéseimet pedig Overwatchcsal és Titanfall 2-vel próbáltam enyhíteni. Anyázás közben legalább nem figyelek oda a brutális hőségre.

Böjti
Nekem csak a 40-41 fok volt letaglózó, a lehűlést nagy örömmel fogadtam, ahogy a nagy melegben mindenféle problémával küzdő bőrfelületem is. Éjszaka már úgy aludtam, hogy álmomban nem az Egy Gyűrűt akartam megsemmisíteni Mordorban, szóval köszönöm, jól vagyok.

Chris
A modern légkondicionálásnak hála napközben viszonylag jól viselem a hőséget. Még a villamos is hűtött, amivel az iroda járok, otthon pedig földszinten lakom, ami ugyan télen lezabálja a gatyám, de ilyenkor kellemesen hűvös. Szóval milyen meleg?

Peti, a dizájner
Ebben a melegben a legjobb hely a Guru. Mondjuk idáig eljutni kissé izzasztó, kell hozzá egy légkondis autó vagy a korai kelés. Hasznos dolgot pedig csak vízparton tudok elképzelni, egy korsó habos, aranybarnán csillogó malátaszörppel.

JohnBart
Óránkénti gyorszuhannyal, behúzott árnyékolókkal, lehúzott redőnyökkel, nagytotálban az arcomba nyomott ventilátorral, és folyamatos esküdözéssel, hogy a következő nyárra végre tényleg berakatok egy légkondit a szobába, kerül amibe kerül.

Bate
Én nagyon sokáig ellenkeztem, ha otthoni klímáról volt szó, de az idei hőhullám megtörte az akaratomat. Ha otthon is hasznosan akarom tölteni az időt, akkor muszáj egy, szóval én a beszerelésre vettem rá magam, így másra is képes leszek az izzadáson kívül.

Lor
Mindig azt mondom, hogy a cikk nem írja meg magát, és ez így is van. Fagyi mellett zenével pörgetem magam, egy jó synthwave lemez csodákat művel az emberrel, keressetek csak rá YouTube-on mondjuk a Carpenter Brutra. Ja és persze rozéfröccs.

Siklara
Engem ilyenkor legfeljebb a határidők vesznek rá bármire, egyébként csak ülök és nézek magam elé, így behoztam a lemaradásomat pár sorozattal. Amúgy a munkakedvem kifejezetten megnőtt, mert az irodában légkondi van, az eső érkezésekor pedig örömtáncot lejtettem.

wilson
Azt hiszem, egy bizonyos kor felett az embernek épp elég motiváció ahhoz, hogy bármilyen körülmények között dolgozzon, ha nem akar fedél, és szélessávú net nélkül maradni. Plusz vannak játékok, amiket autópilóta üzemmódban (agy nélkül) bármikor lehet tolni!

Midnite
Twitterről értesültem a hőhullámról, de Londonban élek, már nem is emlékszem rá, milyen a rendes nyár. Itt 17 fok körül van most, ami nekem abszolút kellemes melegnek tűnik. Szóval megoldásom kánikulára: a világ egyik leggázabb időjárású nagyvárosába költözni!

Tartalom

030

ELŐZETES

FORTNITE

Az Epic Games vett egy kicsit innen, vett egy kicsit onnan, aztán az Unreal mellé bedobott a kosárba egy másik, régóta várt multis játékot.

042

TESZT

SUDDEN STRIKE 4

Ha valaki amiatt szomorkodott volna, hogy kevés a stratégiai játék, idén fellélegezhet, ebben pedig a hazai Kite Games is kivette a részét.

060

TESZT

>OBSERVER_

A Layers of Fear után a lengyel Bloober Team ismét a borzongatás mezejére lép, ám idén a cyberpunk rideg világát célozta be magának.

062

TESZT

GIGANTIC

MOBA terén egyébként sincs hiány, de a majdnem csődbe jutott fejlesztők ingyen kínált portékája így is megérdemel egy kis figyelmet.

ELŐZETES

008 Total War: Warhammer II
014 Tropico 6
016 Hunt: Showdown
018 Vampyr
022 Marvel's Spider-Man
024 The Last Night

EARLY ACCESS

026 Colony Survival
028 Oxygen Not Included
030 Fortnite
034 Die Young
036 Tower of Time

TESZT

042 Sudden Strike 4
046 Supreme Ruler: The Great War
048 Final Fantasy XIV: Stormblood
050 Aporia: Beyond the Valley
051 Solstice Chronicles: MIA
052 Children of Zodiarcs
054 The Lion's Song
056 Car Mechanic Simulator 2018
058 Hellblade: Senua's Sacrifice
060 >observer_
062 Gigantic
065 Black the Fall
066 The Long Dark
068 Aven Colony
070 Ingyenes játékok [Argo, Unturned, Formicide]
072 Final Fantasy XII: The Zodiac Age
074 That's You!
075 Elite: Dangerous – Legendary Edition
076 Splatoon 2
077 Hey! Pikmin
077 Miitopia

HARDVER

090 Hardver és Tech hírek
092 LG G6 teszt
092 LG 34UM69G teszt
093 Razer Blackwidow Chroma V2 teszt
094 ZyXel Aurora kamera teszt
094 HyperX Alloy Elite teszt

ROVATOK

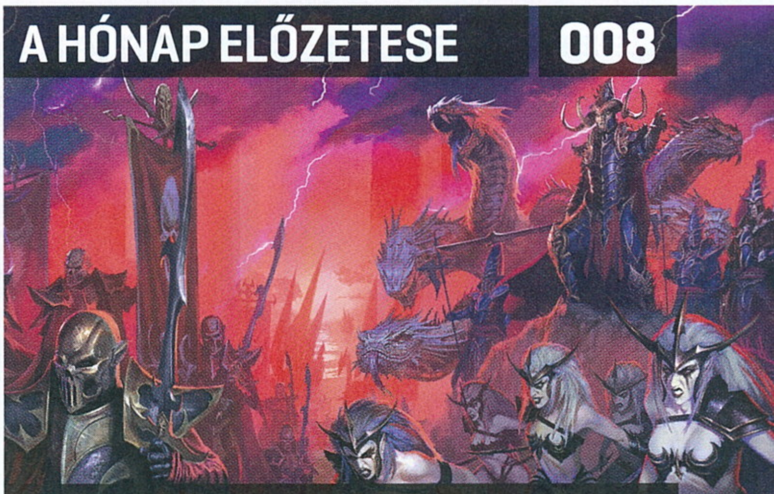
038 10 éves a BioShock
078 Mobiljátékok
080 Radar alatt
084 Euro Truck Simulator 2: ProMods Europe Map
086 A művészet lesz az, ami számít – Masell interjú
088 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 046

SUPREME RULER: GREAT WAR

A képek senkit ne tévesszenek meg, nem utaztunk az időben, ellenben egy 35 éves (!!) sorozat tért vissza közénk a legújabb epizódjával, amit Tika természetesen egyből ki is vesézett, méghozzá jó alaposan. Az eredmény két oldal élvezetes információs bomba.

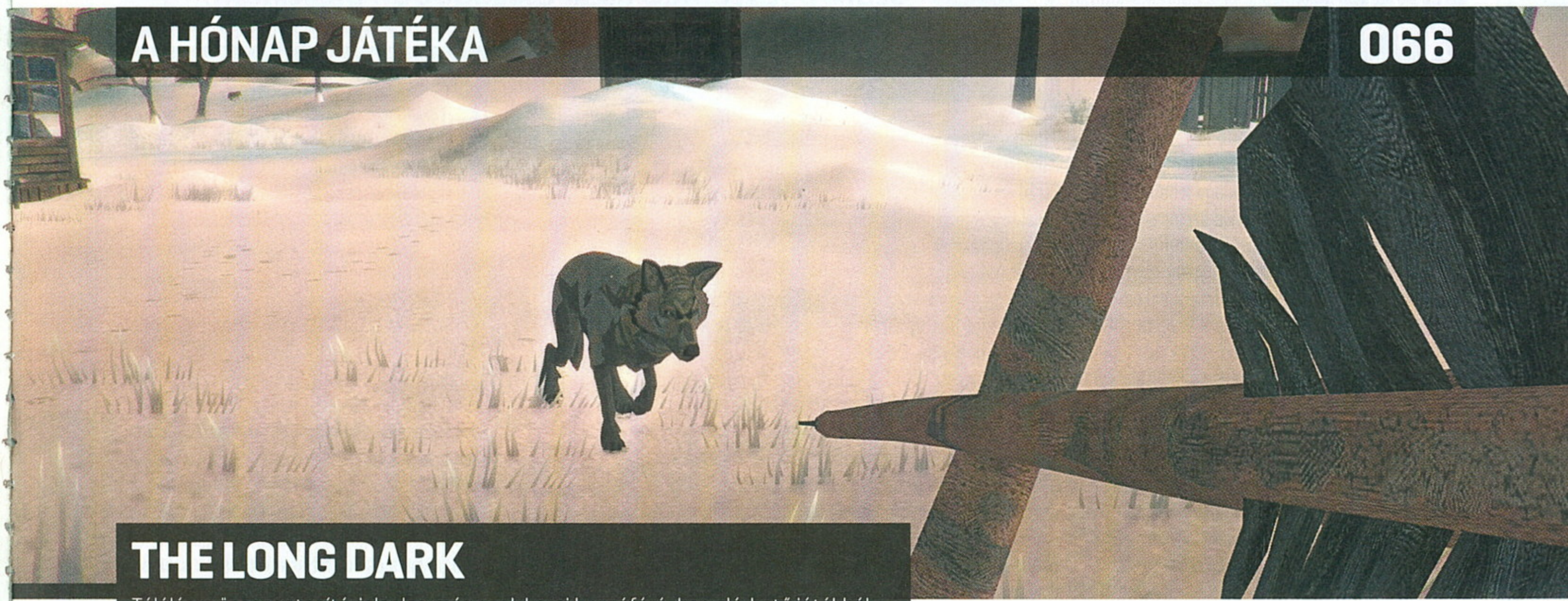
A HÓNAP ELŐZETESE 008



TOTAL WAR: WARHAMMER II

A lapzárta idején még nem sokan tudták rajtunk kívül, hogy melyik lesz az utolsó, még le nem leplezett frakció, azonban hála az égnek időben megszereztük a szükséges információkat, így ami egy-két napja elérhető, azt már nálunk is elolvashatjátok.

A HÓNAP JÁTÉKA 066



THE LONG DARK

Túlélésre összpontosító, jelenleg még csak korai hozzáférésben elérhető játékból egyáltalán nincs hiány, azonban a The Long Dark azon ritka darabok sorát gyarapítja, ami elkészült, élvezetes, szórakoztató (amennyire szórakoztató lehet túlélni a fagyban), sőt még további bővítések által csak gyarapodni fog a jövőben.

TELJES JÁTÉK:

OQFH1GNNLEVKOZM5JZEF

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

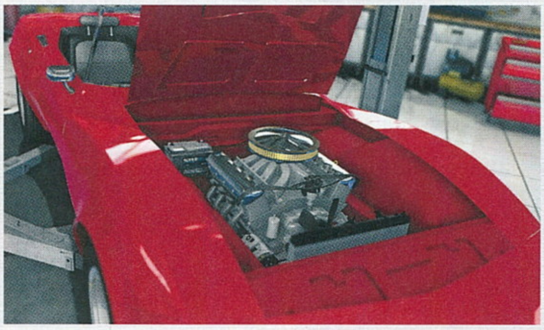
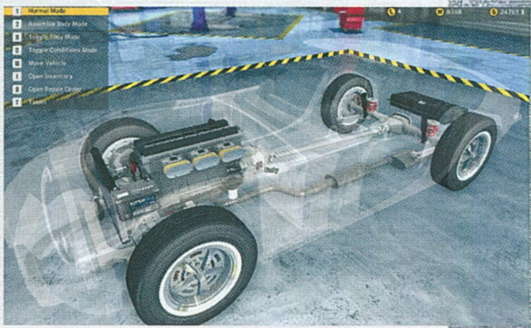
Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: NC38WSHY

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva” egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 8-as verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. szeptember 15-éig érvényes.

A SZERELEM AZ, AMIKOR AZ AUTÓT SZERELEM

Car Mechanic SIMULATOR 2015

[ÍRTA GEBBBE] 2015 tavaszán esett meg, hogy éppen nagy erőkkel nyúztam a GTA V című monumentális alkotást, de fél szemmel már kacsintgattam afelé az „autószerelős" játék felé is, amiről addigra már elég sokat hallottam. Mivel előbbi elvitte a havi betevőre szánt büdzsémet, csak a csodában bízhattam.

Történetesen akkor még nem voltam a PC Guru cikkírója – és így magától értetődően olyan dúsgazdag sem, mint most –, ezért a terv csak egy lehetett. Következő havi fizetésem egy kis szelete a Car Mechanic Simulator 2015-re fog elmenni. Ezen elmélkedve tehát, nyakamban 5 rendőrkocsival Los Santos utcáin tengettem ama késő májusi estét, amikor is a Steam felbukkanó értesítései megszakították az idillt. Ajándékot kaptam. Nyilvánvalóan kitalál-tátok, hogy egy friss és ropogós CMS 2015 volt az, kíséretében az addigra már megjelent két DLC csomagjával. Az akkor még igencsak gyerekcipőben járó gurus karrierem első igazi meglepetése volt ez, hiszen alig pár hónapja ismertük egymás JohnBart kollégával, de máris egy ilyen szuper ajándékot kaptam tőle. (Azóta persze semmit, de ezt majd megbeszéljük.) A Gurunál viszont úgy döntöttünk, hogy most mi leszünk a ti JohnBart-pótlékotok, és az augusztusi számunk mellé megkapjátok a programot. Először azt szerettük volna, ha ő veszi meg nektek is, de számunkra érthetetlen módon elég hevesen reagált erre a felvetésre.

A MŰHELY AZ ÉN HELYEM

Bármennyire furcsa, a Car Mechanic Simulator 2015 egy sorozat immáron középső része. A 2014-es után igen hamar jött a következő, ezúttal teljes játékunkként funkcionáló etap, idén júliusban pedig a 2018-as évszámmal fémjelzett verzió is, amiről ebben a számban olvashattok részletes tesztet. Természetesen minden kezdet nehéz, ezért az első felvonás nem hozta még meg azt a fajta sikert, amit a Red Dot szeretett volna. Jelen cikkünk tárgya azonban átszakított egy gátat, amely fölfelé indította a CMS-szériát. A népszerűség egyik mérőfoka az is lehetne, hogy míg korábban egyáltalán nem volt licencelt autó a szerelhető kínálatban, itt már nyomokban fel-feltűnnek olyan csodamárkák, mint letölthető tartalomként a DeLorean, a Bentley és mondjuk a Maserati. Az alapkínálat persze itt is fiktív autókra támaszkodik, de mi ez, ha nem egy jel, hogy érdemes a szimulátorjátékok széles skálájába beleilleszteni az autószerelősdit is. Nem azt szeretnénk sugallni, hogy mostantól kezdve mindnyájatokból profi szerelő válik majd, de az autók alapvető működését és az azt negatívan befolyásoló tényezőket megtanulhatjátok kiválóan értelmezni. Gondolok itt például arra, hogyha egy kanyarban furcsán viselkedő járművet hoznak be műhelyünkbe, akkor elsőként nem az ékszíjat vagy a gyertyát fogjuk kicincálni belőle, hanem a kormányzott kerekek tájékán kezdünk el bámészkodni.

ADATOK

KIADÓ
PlayWay

FEJLESZTŐ
Red Dot Games

MŰFAJ
autós, szimulátor

INFO

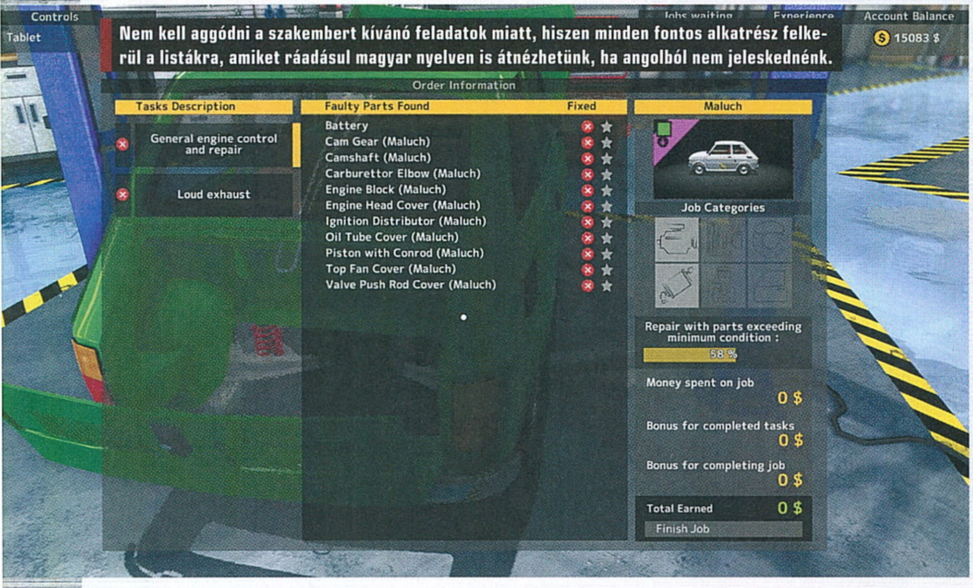
MEGJELENÉS
2015.04.23.

ÁR
Steamen 20 euróba, avagy nagyjából 6100 forintba kerül.

GÉPIGÉNY
Core i3 3.1 GHz vagy AMD Phenom II X3 2.8 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 560 vagy Radeon HD6870 VGA, 8 GB HDD.

A PIROS, AZ TILOS!

Jogosan merül fel a kérdés, hogy honnan tudom, mi romlott el? Ez igen egyszerű, hiszen minden elvállalt munkánkhoz tartozik egy munkalap. Ezen igen lényegre törően le van írva minden hibajelenség, majd közvetlenül mellette megtalálható az ezt okozó meghibásodott alkatrészek listája (legalábbis az első pár megbízás esetén, a későbbiekben ugyanis csak a hibás alkatrészek száma van feltüntetve, de azokat nekünk kell felkutatni). Fontos, hogy amikor az autót nézzük, akkor a megfelelő nézetben tegyük ezt. Van külön a szétszereléshez, az összeszereléshez és a hibák megállapításához használandó perspektíva. Utóbbi alkalmas arra, hogy csak azokat az alkotóelemeket fogjuk pirosas (néhol rozsdás) színnel látni, amelyek valószínűleg



Nem kell aggódni a szakembert kívánó feladatok miatt, hiszen minden fontos alkatrész felkerül a listákra, amiket ráadásul magyar nyelven is átnézhetünk, ha angolból nem jeleskednénk.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság.
A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

No, ha ezt a járgányt még kipofozom, akkor végre lesz pénzem rá, hogy előfizessek a PC Gurura, aztán már minden szám házhoz jön.

élettartamuk vége felé járnak, vagy csak éppen már elég távol kerültek attól, hogy újnak lehessen őket nevezni. Ezeket ügyesen eltávolítjuk, tartva a logikai sorrendet, mert a játék erre mindig figyelmeztetni fog. Mindig kívülről kell haladnunk a cél felé, a fentebb említett problémánk esetén például a kerék leszerelésétől kezdve kell eljutni a kormányrúdig vagy éppen a fékbetétekig. Minden egyes apró csavart mi fogunk kicsavarni, majd visszatenni, és mivel igen sok apróságot ki kell kapni a kocsiból, nem árt, ha nem adunk el semmit azelőtt, hogy megjavítottuk volna az elrozsdált elemeket, vagy újakat vettünk volna helyettük. Utóbbi persze a kevésbé pénztárcabarát megoldás, mert mindenből újat vásárolván kifejezetten ráfizetéses lenne az adott munkát érintő egyenleg. Apropó! Kezdetben mindenkinek lehetnek anyagi gondjai, de a bank (egy alkalommal) itt is tárt karokkal vár minket.

Ha a különlegességeket és a könnyen függőséget kialakító játékokat szereted, ezúttal sem nagyon szabadulsz: a CMS zseniális ötlettel bír.

SZÓTÁR SEM KELL

Ha esetleg azon kezdtetek el agyalni, hogy miként fogom én ezt valami értelmezhetetlen idegen nyelven elsajátítani, akkor megnyugtatok mindenkit. A CMS 2015-höz nincsen szükségetek letölthető magyarításra, mert alapból édes anyanyelvünkön fogunk szembetalálkozni az indítást követően. A belerázódásunknak tehát nyelvi akadályai nem lesznek, azonban törekednünk kell majd a minél pontosabb munka elvégzésére. Minél több hibajelenséget kipipálva juthatunk hozzá a több tapasztalati ponthoz, hogy még nehezebb és hosszabb időt igénylő munkákat is el tudjunk vállalni. Az így szerzett anyagi javakat garázsunk fejlesztésére fogjuk költeni (pl. újabb diagnosztikai eszközöket, a javítást segítő szerszámkészleteket, vagy épp fényezőműhelyt oldhatunk ki), de később akár saját autókat is felkutathatunk különböző aukciók keretében, hogy aztán kipofozva őket megjárathassuk a tesztpályánkon a drágaságokat. Igen! Az autókat tudjuk vezetni is, hogy állapotukat ellenőrizhessük, majd kuncsaftjaink arcába elégedetten belevigyoroghassunk egy húzós kör után. Tudjátok, mint annak idején, amikor David Hasselhoff a Három kívánságban vitt el egy Trabantot Budapest belvárosában. Szegény tulajdonosa szerintem máig nem felejtette el azt a farolást, amit az első kanyarban nyomott vele a Michael Knight szerepébe átlényegült filmcsillag. Visszatérve a fejlesztésekre, hasznos az is, amikor táblagépet foghatunk a kezünkbe, hogy ne kelljen állandóan az emelő és az íróasztal közti távot megtennünk. Az alkatrészek eladását, az újak beszerzését onnantól kezdve bárhonnan elintézhetjük.

TE VAGY A SZAKI

A grafikát érintő kérdésekben annak idején JohnBart kiemelte, hogy igen magas volt a gépigény, amelyen már viszonylag rövid töltési időket tapasztalhattunk a játék során, különösen akkor, ha nem egy autó várakozott javításra a műhelyünkben. Ilyen téren is mondhatom, hogy a program előnyére változott, köszönhetően a két év alatt befutott több mint 10 frissítésnek.

Ennek tükrében a korábbi 80%-os értékelésünket megtoldanám még úgy 3-4 százalékponttal, amennyiben elfogadjátok ezt a két oldalt egyfajta „második nekifutás" minirovatnak. Ha már minden egyes csavarnak, minden árva gumigyűrűnek álmotokból felkeltve is fújjátok a helyét, ha már nem folyik az arcotokra a cserélendő olaj, akkor mindenképpen nézzetek szét a letölthető tartalmak nyújtotta kínálatban is, mert aki már ide eljut, az nevezhető igazi fanatikusnak is. A Red Dot Games játéka tehát minden túlzást nélkülözően nevezhető kiemelkedőnek, mert képes volt arra, amire a nagyon telített piac meglehetősen sok terméke nem: konkrétan felhívta magára a figyelmet.

A CSAVARKULCS LEGYEN VELETEK!

Mivel még sohasem írtam aktuális teljes játékról egyik lapszámban sem, nagyon örülök, hogy ezt most megtehettem. Tudjuk, hogy ajándékot adni sokkal jobb, mint kapni (ugyan már…), kicsit úgy érezhetem, hogy én adom ezt most a kezetekbe. Azok után, hogy a 25 éves Gurut egy Spintires kíséretében adtuk át nektek, csak még jobban megerősödik bennem a tudat, hogy jól döntöttünk, amikor a Car Mechanic Simulator 2015-öt választottunk augusztusi teljes játékunknak. Aki széthajtani és összekoszolni tudja az autókat, az tanulja meg helyrepofozni is azokat! Ha azonban nem akartok szerelőműhelybe vonulni, akkor legalább könyörögve kérjük, hogy mossátok le őket a kedvünkért! Jó szórakozást mindenkinek!

FOLYTATÁST A FOLYTATÁSTRÓNNAK!

[ÍRTA **BULLSEYE**] A Total War-sorozat több mint másfél évtizedig vegyítette a stratégiai és taktikai játékmenetet, valamint a történelmi hűséget és a látványos csatákat. Csak a Rome II csúfos indítása után merészkedtek a fantasy területére, de az első Warhammer-epizód annyira sikeres lett, hogy már itt is a folytatása. Csak az a kérdés, mi fért bele az egyévnyi fejlesztésbe.

„Ki ette meg az utolsó sajtszeletet? Ki vette el az utolsó darabot a kedvenc ementálimból?” No, ez van, ha rágcsálók közösködnek a csatában.

A Total War: Warhammer II (továbbiakban TWW2) bejelentésekor elég sokan adtak hangot a sértődöttségüknek, hogy a sikeres játékról újabb rókabőrt nyúzna le a Creative Assembly, csak ezért adnak ki egy erőltetett folytatást. Ezzel az egyébként hihetően cinikus elmélettel csupán egy baj van: már az első rész megjelenése előtt kiderült, hogy a csapat trilógiában gondolkodik. Legfeljebb az volt a kérdés, hogyan próbálják majd kivitelezni, de azóta már elég sok minden kiderült erről (ahogy az egyik szövegdobozban is olvasható).

Sokkal jogosabb kritika volt, hogy egy ilyen gyorsan kiadott folytatás általában nem jelent jót. A kevesebb, mint másfél évvel az első rész után megjelenő újabb epizód ugyanis némileg emlékeztet a hasonlóan szoros ütemezés miatt közutálatnak örvendő CoD és Assassin Creed sorozatokra. Azonban érdemes figyelembe venni, hogy az utóbbi címek első néhány részénél még mindenki örült a gyorsan érkező, de kellő mértékben fejlődött adagoknak.

Ráadásul az előre fixált trilógia miatt nem kell attól sem félni, hogy a TWW végtelen sorozattá válna, bár az eddigi komoly sikerek miatt könnyen lehet, hogy néhány év kihagyás után jön majd a második generáció – vagy a 40K, ha igazán szerencsések vagyunk.

Szeptember végén mindenesetre megjelenik a második rész, akár akarja valaki, akár egy klasszikus történelmi epizódra vár. A Creative Assembly pedig el akarta kerülni a vádat, hogy csak reskinnel, vagy nagyobbacska DLC-csomaggal próbál teljes AAA árat

kihúzni a zsebünkből (különben is, a DLC-csomag majd később jön). Ennek megfelelően elég sokat változtatott a világon, sőt rögtön másikat épített, amibe már eddig is többször engedett némi betekintést. Az így csordogáló információkból (no meg némi internetes találgatásból) pedig egy nagyon kellemes folytatás képe kezd kikerekedni.

Sok idő nem telt el az első rész óta, de az évek azok, amikre ilyen tapasztalt fejlesztőknek nem is nagyon van szükségük.

VISZLÁT, ÖREG VILÁG!

Eddigi kalandjainkkal már éppen eléggé tönkretettük az Öreg Világot (az Európával való minden hasonlatosság csak a véletlen műve), ideje újabb felégethető földet keresnünk, amire ideálisnak tűnik az Újvilág. Főleg abban a kombinációban, ahogy a CA tárja elénk. Az első rész változatos terepe után szégyen lenne a földrajzi monotonitás (vagy a térképmásolás vádja, mint a Far Cry-ban), így az alkotók inkább egy újabb, nagyobb szeletet vágtak ki a Warhammer világtérképből, ezért a némileg Amerikára emlékeztető Újvilág mindkét kontinensét megkapjuk.

Az északi terület Naggaroth, fagyott pusztákkal és hegyekkel, ami nemcsak kellemetlen, de nehezen is járható terep. Délen pedig Lustria dús dzsungelei várnak minket, ami sokkal szívderítőbb látvány, legalábbis elsőre. Mindkét földrész önmagában nagyobb, mint az első epizód teljes térképe, így könnyen lehet, hogy a CA változtat majd a méretezés arányán, ellenkező esetben a Nagy hadjárat gigantikus és főleg rettentő lassú lenne – arra pedig már van egy sokkal jobb tervük.

Főként mivel az Újvilág még csak a fele a felfedezni és meghódítani való területeknek. Naggarothtól keletre található egy különleges szigetcsoport, Ulthuan, közepén a játék legfontosabb elemével és látványosságával, a Nagy Örvénnyel. Ezenkívül áthajózhatunk majd az Öreg Világtól délre fekvő Southlandsre is. A meglehetősen barátságtalan, egykor Lustriáról leszakadt területen sivatag, dzsungel és mocsár vár majd minket, egyelőre ismeretlen méretben. Ezúttal a bizonytalanság oka nem kizárólag a sivatag mérete, ugyanis a teljes kontinensnek

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2017.09.28.

STÍLUSMINTA

Warhammer: Mark of Chaos
2006 (BANDAI NAMCO)

King Arthur: The Role-Playing Wargame
2009 (PARADOX INTERACTIVE)

Nem teljesen tiszta, milyen extrákat tud ez az új diszkógömb, de az biztos, hogy a tánctéren igen nagy pogo van, én sem maradhatok ki a jóból.

akadnak olyan, Southlandshez kapcsolódó területei, amelyek bekerülhetnek a játékba, akár induláskor, akár DLC-ként.

Ami biztos, hogy a térkép méretétől függetlenül kénytelenek leszünk hajókkal is közlekedni, amit már az első részben is megtehettünk, azonban ott inkább csak a part mentén gyorsíthattunk a csapatmozgásokon. Ezúttal az óceánt kell majd átszelnünk, ami nemcsak újabb stratégiai mélységeket adhat a játéknak, de ha szerencsénk van, tengeri szörnyeket is.

A FAJOK EREDETE

Az új területek persze új populációkkal is járnak, egészen pontosan négy új játszható fajjal, melyek közül kettőt már viszonylag alaposan megismerhettünk. A Nemes Elfek nagyjából hozzák a fantasys sztereotípiát: magasak, kecsesek, gyorsak, törékenyek és hihetetlenül arrogánsak. No meg persze ők a jófiúk a történetben, már amennyire bárki is az lehet a Warhammer világában. Mindenesetre Ulthuan a szülőföldjük, de a két választható hősből csak Tyrion herceg, népe legnagyobb harcosa és tábornoka kezdi majd ott dicsőséges hadjáratát. Testvére, a kiemelkedő mágusi képességekkel bíró Teclis a lustriai dzsungelben kalandozik a történet kezdetén.

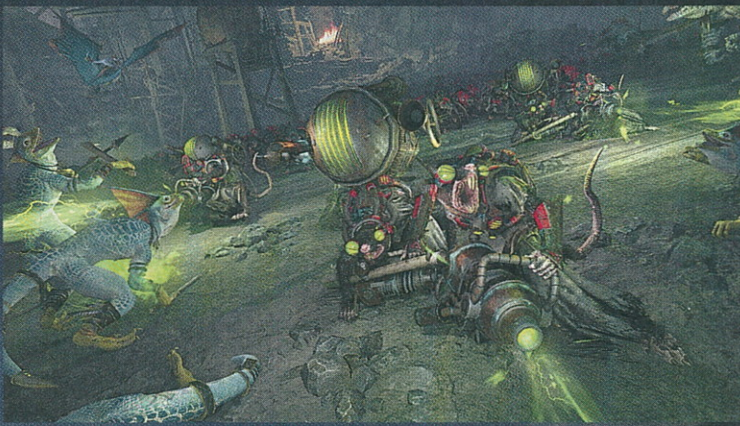
Sokakat meglephet, de a gyíkemberek is a jó oldalon állnak (különben is, ki ne szeretné a dinókat, főleg rakétavetőkkel a hátukon). Az ősi faj a Régi Nagy alkotók terveinek megfelelően a világ rendjének helyreállításáért küzd, főként szülőföldjén Lustriában, ahol nem igazán szívelik a látogatókat. Mazdamundi nagyúr, a legidősebb és leghatalmasabb papmágusukkal a birodalom északi templomvárosában, Hexoatlban őrzi Lustriát az északról érkező veszedelmek ellen, harci ősgyíkja hátán támogatva a csapatokat, vagy átadva azok vezetését a démonölő Kroq-Gar számára.

Az említett veszedelemről részben a Sötét Elfek fognak gondoskodni, akik Naggarothot lakják, és nevüknek megfelelően a Nemes Elfek gonosz, ám többnyire kecskeszakálltól mentes rokonai, erősen szado-mazo jellegű szokásokkal. Míg a legtöbb fajnál egy harcos és egy mágus közül választhatunk a hadjárat kezdetén, náluk a mágusok képviselik az igazi hatalmat. A Sötét Elfek boszorkánykirálya, Malekith, aki egyaránt jártas a harcban és varázslásban, de ő is utóbbit részesíti előnyben. Hatalmát egy röpke 5000 éves hadjáratnak köszönheti, amiben anutája segítette – de ezzel nem nagyon poénkodnánk, főleg, mivel a másik választható legendás vezér ő lesz. Morathi a második legerősebb a még életben hagyott Sötét Elfek között, amit főleg mágikus képességeinek, valamint kegyetlenségének és a káosznak köszönhet.

A negyedik faj kilétét sokáig titkolták, több, de inkább kevesebb sikerrel. A Warhammer lore valamint az itt-ott elejtett, sokszor nem is túl rejtett utalások alapján szinte mindenki biztos befutónak tartotta a végül igazolt Skaveneket. Nem csoda, a Warhammer világa alatt élő, és onnan mindent elárasztó hadjáratra induló teljesen őrült patkánylényeké az egyik legérdekesebb faj, a Végidőkben fontos szerep jut nekik (nyilván nem a jófiúk oldalán), és már az első rész rejtélyes eltűnései mögött is ők álltak – valamint egyfajta mém a létezésük tagadása. A rágcsálók mellett felmerült lehetséges negyedik fajként a Sírok urai (Tomb Kings) vagy a

A trilógia puzzle

Ahogy már említettük, a játékból eredetileg is három részt terveztek az alkotók. Mivel ezek egy időben játszódnak a világ eltérő részein, így mindig is kérdés volt, végül mennyire kapcsolódnak majd össze. Megszületett a hivatalos válasz: a második epizód megjelenése után egy ingyenes DLC köti majd egybe a kontinenseket azok számára, akik mindkét részt birtokolják, és nem félnek egy ilyen komoly méretű hadjáratot indítani.



Káosztörpök, de utóbbiak rajongóinak sem kell (nagyon) aggódniuk, könnyen lehet, hogy hamarosan megkapjuk őket DLC-kben, de legkésőbb a trilógiai lezárásában biztos felbukkannak.

És mielőtt bárki tüntetéseket szervezne, hogy emberek már nem is szerepelnek a tömegmészárlásban: mind a hét már megismert csoportnak lesz helye a térképen. Sőt még különféle csapatkombinációkkal is találkozhatunk majd, nehogy unalmassá váljanak a csaták a Nagy Örvényért.

SOK HŰHÓ ÖRVÉNYÉRT

A Nagy Örvényt még Sárkányszelídítő Caledor hozta létre az első káosz invázió idején, mágus társaival, saját maguk feláldozásával. Az örvény feladata, hogy magába gyűjtse a mágia szeleit, és azokat a káosz démonaival egyetemben kiűzze a világból. Azonban a kétfarkú üstökös destabilizálta, így a Nemes Elfek és a Gyíkemberek helyre akarják hozni a világ védelmében, míg a Sötét Elfek és várhatóan a negyedik faj is inkább tovább rontana a helyzeten, vagy megpróbálná saját hasznára fordítani hihetetlen erejét. Ez a történet az alapja az új hadjáratoknak, olyannyira, hogy alternatív győzelmi feltételként is szerepel.

Ahogy a Civilizationöket, immár a TWW2-t is megnyerhetjük többféle módon: mindenki leigázásával/kiirtásával vagy a megfelelő ősi rituálék végrehajtásával és az Örvény megmentésével, illetve megsemmisítésével. Természetesen nemcsak mi igyekszünk majd megváltoztatni a világ sorsát, de a gépi ellenfelek is, akiknek sikereiről megfelelő tájékoztatást kapunk a játéktól. Erre szükség is lesz, hiszen akármennyire is jól állunk a hódító hadjárattal, elveszíthetjük a háborút, ha egy másik faj előbb veszi át az uralmat a Nagy Örvény felett, ahogy fordítva is megtörténhet: városainkat nyugodtan feláldozhatjuk, ha már csak az utolsó rituálé befejezése van hátra a teljes győzelemig.

MINDEN HÉTEN MÁS HÁBORÚ

A Total War: Warhammer a remek témaválasztás mellett főként a változatosságának köszönhette sikerét. Az egyes fajok ugyanis nem kizárólag az épületeik külsejében és 1-1 különlegesebb egységben tértek el, mint az a stratégiai játékokban sajnálatosan gyakori. A Warhammer lore nagy segítség volt abban, hogy minden vezér a népének megfelelő harci egységeket kapja, ahogy abból eredt az épületek, fejlesztések és varázslatok sora is. De ami igazán érdekessé tette a játékot, az a fajok stratégiai erőforrásainak eltérése volt, azaz a játékmechanika.

Az eddig már jól ismert (és kiismert) fajok is megjelennek, sőt újabbakat is kapunk, avagy ezúttal aztán bőven lesz miből választani.

Az alapok persze változatlanok: az egyes tartományokban több települést is elfoglalhatunk, és fejleszthetünk, hogy egyre jobb egységeket toborozhassunk, ahogy a változatos aljasságokra használható ügynökök is megmaradtak. Látszólag minden olyan, mint egy modern, kicsit egyszerűsített Total Warban. De a Törpéknek rendezniük kell a sérelmeiket, az Erdei Elfeknek egyetlen fővárosuk van, a Káosz erőinek egy sincs, az Orkoknál a Waaaaagh szintje számít, Bretonniában meg a lovagiasság és a földművesek száma. Hiába a rengeteg hasonló elem, minden fajnak van valami igazi különlegessége, ami miatt megéri belevágni az újabb és újabb, több tucat órát felölelő hadjáratokba.

Természetesen ez az elem a második részből sem marad majd ki, csak egyelőre elég kevés konkrétumot árultak el róla. A Nemes Elfek különleges erőforrása a Befolyás lesz, amit megfelelően használva a diplomáciai kapcsolatok kiépítésében vagy éppen szétverésében lesz hatékony. Ráadásul legendás vezéreiket is várhatóan csak jelentős Befolyás feláldozásával állíthatják

Vásárlóbarát fejőgép

Az első rész indulását komoly botrány előzte meg, amiért az ötödik fajt kivágták a játékból, méghozzá előrendelői „ajándéknak", és későbbi DLC-nek. A Creative Assembly igyekezett javítani a helyzeten, ami nem teljesen sikerült, de sokat tanultak az esetből. A TWW2 előrendelői extrája ezért az első részhez hamarosan érkező Norsca DLC – hogy legyen mivel tölteni az időt az új epizód megjelenéséig. Ráadásul még a startot követően is jár majd egy teljes hétig azoknak, akik érthető okokból tartanak az előrendeléstől. Az ötletes és szimpatikus megoldás reményt ad, hogy az új részhez csak komolyabb, teljes fajokat tartalmazó DLC-k érkeznek, a kisebb, vezéreket és elit egységeket tartalmazó, (ezért némileg pay to win) csomagokról pedig vagy leszokik a cég, vagy ingyen adja azokat, mint Bretonniával is tette. Azért sem érdemes nagyon túlfeszíteniük a húrt, mert a szokásos korhatár besorolás kifogással várhatóan ismét külön kell majd megvenni a vérzivatar-csomagot. Ezzel pedig már elsőre is sok vásárlót feldühítettek, hiszen a Warhammer világának elengedhetetlen eleme a Tarantinót is megszégyenítő mértékben ömlő vér.

Ha a trilógia befejeződik, még mindig jöhet egy stílusparódia játék, amiben Hitler vágtat majd a dinókon, a Birodalom élén.

Kívánságlista

Az új résszel kapcsolatos egyik legnagyobb vágyunk az volt, hogy a térképeket összefűzhessük a mega-hadjáratokhoz, és úgy tűnik, ezt meg is tehetjük, még ha nem is rögtön a megjelenéskor. Emellett szinte csak apróságokat várunk az új generációtól. A stratégiai térképen is láthatóan épülő-bővülő városokat, jobb diplomáciai érzékkel rendelkező AI-t, kevésbé felesleges helyőrségeket, és esetleg több építési helyet, legalább a tartományok fővárosaiban. A csatákban a legnagyobb hasznát a jelenleg kissé frusztráló menekülési rendszer átdolgozásának látnánk. Az ellenség vezéreinek kiiktatása ugyanis innentől nem csak kellemes lezárása egy ütközetnek, de létfontosságú lehet a rituálék hátráltatásához. Valamint visszatérhetnének az epikus ostromok, amire remek alapot adnak Ulthuan hatalmas védőfalai az elf birodalom határain.

csatasorba, és könnyen lehet, hogy erre az elit egységeik létrehozásához is szükség lesz valamennyire. Valamint mindent láthatnak majd, amit üzleti partnereik – ezt speciel ingyen.

A Sötét Elfek különlegességéről még csak találgatások folynak. A lore alapján a bretonniai földműves-gazdasághoz hasonló rabszolga-gazdaság lenne a legnyilvánvalóbb, de ez még a Warhammer szörnyűséges világa mellett is megemelne jó néhány szemöldököt a korhatár besoroló bizottságban, ráadásul kissé önismétlő is lenne. Hasonló okokból a szex sem tűnik olyasminek, amire Tinédzser (13+) minősítés jár, de remélhetően sikerül valami elfogadható kombinációval előállni, a kínzások és kegyetlenkedések megfelelő kiemelésével. Arról már felbukkant egy-két kósza mondat, hogy a Gyilkos Vitézség (Murderous Prowess) némelyik egységnél buffként jelenhet meg.

kötnünk, míg másokat el kell törölnünk a föld színéről, megkönnyítve egyes döntéseket, de alaposan megnehezítve az életünket.

FRISSEBB, LÁGYABB, JOBB!

Bár igaz, hogy bevált dolgokon nem érdemes változtatni, a játékiparban mégis szinte kötelező, mert a fejlődés hiánya azonnal meglátszik az értékeléseken. Az új kontinensek, fajok és a rengeteg harci egység mellett néhány játékmenetbeli változással is készült a Creative Assembly, amelyek a stratégiai térképet érintik.

Mint már írtuk, az Öreg Világban megismert és megszeretett vagy éppen gyűlölt frakciók megjelennek (főként) Lustriában, méghozzá kalandozó csapatokként. Várhatóan csak szövetségesként vagy ellenségként szerepelnek, de nem állhatunk neki egy aprócska expedícióval leigázni az Újvi-

A nagy jelentőséggel bíró örvény fontos eleme a játéknak, így bármelyik oldalon is állunk, mindenképpen lesz vele dolgunk.

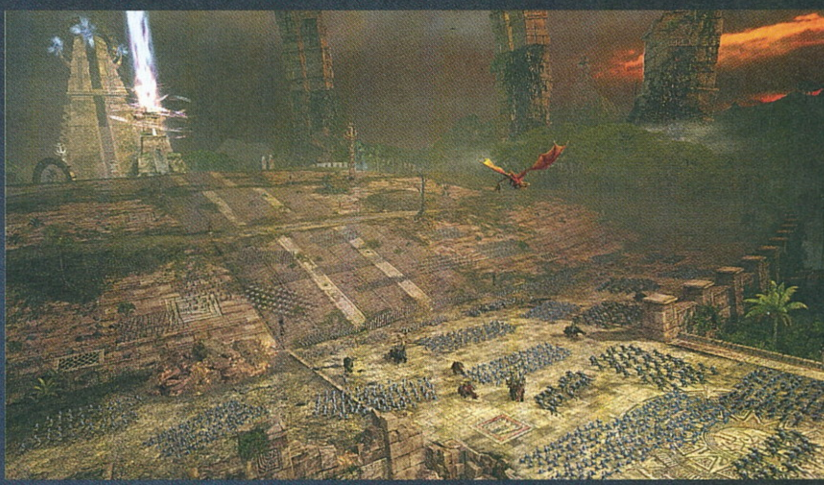
Hasonlóan kérdéses, milyen egyedi erőforrással bírnak a Gyíkemberek, de szinte biztosra vehető, hogy ez a templomvárosaikat egykor összekötő Geomantikus Hálózatra épül majd. A hálózat újbóli aktiválása az első káosz invázió során elpusztult városok elfoglalásával komoly feladatot jelent, a készítők már többször utaltak az azokban, pontosabban azok alatt rejlő (még több Skaven?) veszélyekre. Azonban a kiteljesedő hálózat komoly stratégiai és taktikai előnyöket is jelenthet a mágiahasználó hősöknek, sőt az általa összekötött városok egymást is erősíthetik. Emellett a Nagy Terv követése előírhatja, hogy egyes fajokkal mindenképpen barátságot kell

lágot. Ha ennyi változatosság sem lenne elég, felbukkannak majd speciális, vegyes seregek is, ahol egy karizmatikus vezérnek köszönhetően több faj dolgozik együtt az életünk megnehezítéséért. Bárhol feltűnhetnek, némileg a lázadókhoz hasonlóan, és ha nem teszünk ellenük, akár egy települést is megvethetik a lábukat. Valamint nagyon reméljük, hogy az óceán titokzatos szörnyetegeiből is felbukkan néhány, ha elég sokat hajózunk a földrészek között – gyilkos viharokra már történt néhány utalás.

Ahogy a romvárosok felfedezésének veszélyeiről is többször esett szó, amit a várható kincsek és legendás tárgyak, vagy szimplán a

Visszatérve a dinoszauruszokon vágtató nácikra, azért ne mondjátok, hogy nem lenne menő, ha Hoff utána lezúzná őket.

Ma akkor is konzervhúst viszek a gyerekeknek, ha a fogaik közé csont szorul, csak ne lenne olyan nehéz kicsomagolni a hamit.



kíváncsiság miatt úgyis sokan felvállalnak majd. A Creative Assembly nyilván úgy érezte, az átlagos mindenki-mindenki (és a káosz inváziók) ellen felállás nem elég kiszámíthatatlan, szükség van még néhány váratlan eseményre. Ha a roguelight kedvelőit nem is sikerül ezzel elcsábítani, de az újrajátszhatóságot megnövelheti.

Úgy tűnik, azt is komolyan gondolták a készítők, hogy figyelnek a játékosok visszajelzéseire. Ennek leginkább egyértelmű jele, hogy az érthetetlen városfoglalási korlátokat eltörölték, így minden faj helységeit megszállhatjuk – immár külön mod használata nélkül. Ugyanakkor az őslakosok nem feltétlen örülnek majd a tulajdonosváltásnak, így – ahogy eddig is – mindig mérlegelni kell, hogy érdemes-e elfoglalni egy települést, vagy egyszerűbb, jobb felégetni és mindenkit kard- és/vagy karomélre hányni.

A DIPLOMÁCIA FOLYTATÁSA...

Az első bemutatott ütközet a Nemes Elfek és Gyíkemberek között a templomváros birtoklásáért igencsak látványos volt szervezettsége (no meg a dínók és sárkányok) miatt, ahogy az első rész összes hadjárat-nyitó csatája is hasonló, több lépcsős összecsapásként épült fel. Azonban éppen az előre beállított elemek miatt nem árult el sokat a játékról néhány egység bemutatásán kívül. Azóta érkezett egy újabb videó egy spontánabb összecsapásról. Mivel ez is egy jelentős stratégiai ponton, az egyik rituálé helyszínén játszódott, így a háttérben ismét érdekes épületeket láthattunk, de véletlenszerű helyeken zajlott ütközetekben azért nem mindig számíthatunk ilyen turistacsalogató látványra.

Azért nem kell félnünk attól, hogy a mészárlás túl unalmassá válik, mivel a magasabb szinteken már nagy számban előhető varázslatokat és különleges képességeket még színesebb és feltűnőbb fényjátékok kísérik, mint eddig valaha. Az UI ellenben – legalábbis akkori állapotában – szinte semmit nem változott, kicsit talán letisztultabbá vált, de lehet, hogy ez csak a Nemes Elfek kifinomult ízlésének hatása.

A szimpla külsőségeken túlmutat, hogy a videó alapján az eddigieknél még változatosabb terepre számíthatunk. Ebben az esetben az alapvetően sík csatatéren is számos apró domb között kellett manőverezniük az egységeknek. Emiatt még jobban oda kell majd figyelnünk például az íjászok elhelyezésére, de a lovasrohamokra is.

A csata alapjai azonban változatlanok, ami sajnos azt jelenti, hogy a menekülési mechanika nem változott, így a csapataink elől rohanó egységek nem lesznek sebezhetőbbek, sem a pánik, sem a hátbatámadás miatt. Hacsak nem gondolják meg magukat a fejlesztők, ismét azzal záródhatnak az addig epikus csaták, hogy egységeink öt percig kergetik az ellenséges tábornokot, hátha sikerül agyoncsapni, mielőtt kiszalad a térképről.

KÖZELG A VÉG!

A SEGA mesterien tartja fent az érdeklődést az információk lassú szivárogtatásával, ez azonban visszaüthet, ha a túlzottan felhergelt rajongók végül nem azt a csodát kapják, amit elképzelnek maguknak egy újabb, valamivel nagyobb és némileg fejlettebb TWW helyett.

Reményeink szerint az új epizód startja tökéletesen sikerül, idegesítő bugok és gusztustalan üzleti húzások nélkül, így csupán az lesz a kérdés, hogy a teljes játék, a későbbi fizetős és ingyenes DLC-kkel kiegészülve mennyire tartósan tudja majd lekötni a rajongókat. Az ugyanis már hivatalos – és nem is olyan meglepő – információ, hogy a trilógia lezárása előtt a Creative Assembly még (vagy ha úgy tetszik, végre) visszatér a történelmi Total Warokhoz, méghozzá egy olyan időszak feldolgozásával, amivel még nem volt dolguk.

Közösségi játékfejlesztés

Az értelmes játékfejlesztők tisztában vannak vele, hogy a modderek hihetetlenül hasznosak. Nemcsak kijavítják a termékük kisebb-nagyobb hibáit, ha szükség van rá, de hasznos és őrült fejlesztéseikkel sokkal vonzóbbá is tehetik azt az új, és tartósabbá a meglévő játékosok számára. Ingyen. A Total War: Warhammernél is sokat tettek a sikeréért: rengeteg egység került be a játékba a lore keményvonalas rajongóinak örömére, készültek új térképek, valamint számtalan könnyítés és nehezítés az egyes fajokhoz vagy játékelemekhez (erősebb káosz, otthon maradó káosz, köpeny nélküli káosz... egyedül a csillámpónis káosz hiányzik – egyelőre). Itt kezdte például karrierjét a Conquer Anywhere mod is, amivel bármelyik várost elfoglalhattuk, és lám, ez a lehetőség bekerült a játék második részébe. Nem biztos, hogy ennyire közvetlen az összefüggés, de szeretnénk hinni, hogy a Creative Assembly szerzett néhány ötletet a legjobb modokból, és lesz miből válogatnia a harmadik epizódhoz is.

Tropico 6

[ÍRTA WILSON] **El Presidente nem pihen: új fejlesztőgárdával, és pár nagyon régóta esedékes újítással tér vissza mindenki kedvelt diktátora, hogy ismét felépítse a maga banánköztársaságát a bolygó talán legszebb vidékén, ahol semmi sem szent, csak és kizárólag a keményen ellopott pénz.**

A történelemkönyvek szerint az első ívhidakat valamikor Krisztus előtt a 13. század környékén építették a görögök, és szinte biztosra vehető, hogy egy híd annyira azóta nem hozott lázba senkit sem a világon, mint az idei E3-at követően a Tropico egyszeri rajongóját. Hiszen a kibővített, de még mindig csak renderelt jeleneteket tartalmazó trailerben feltűnt az, amire kereken 16 éve vár a nép – hidak, azaz olyan építmények, melyek összekötnek bizonyos földnyalábokat. És ez bizony egy olyan aprónak tűnő újítás, amely az alapjaitól újíthatja meg a Tropico-szériát.

POLITIKAI TANGÓ

Az innovációra való törekvés pedig egy olyan dolog, ami a Tropicónak valahogy sosem ment igazán. A 2001-es eredeti ugyanis annyira nagyot csavart az ekkor a népszerűsége csúcsán levő városépítős műfajon, hogy ahhoz hasonló mértékű újítás azóta sem volt a családján belül. Elvégre a korábbiaktól eltérően itt nem kizárólag az volt a feladat, hogy a semmi közepén felhúzzunk egy komplett települést, de mindezt egy sziget mindenható uraként és parancsolójaként tehettük.

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media

FEJLESZTŐ
Limbic Entertainment

MŰFAJ
városépítő

MEGJELENÉS
2018

STÍLUSMINTA

Tropico 5
2014 (KALYPSO)

Cities: Skylines
2015 (PARADOX)

Diktátorként, akit különösebben nem hatnak meg az élet olyan elhanyagolható elemei, mint a szabadság, a nyugalom, vagy épp a jogok, elvégre vannak ennél sokkal fontosabb örömök az életben, mint például a rum, a szivar és egy csurig töltött svájci bankszámla.

Éppen ezért hiába járunk immáron a hatodik epizódnál, most is pontosan ugyanazt kell tenni, mint eddig: egy meseszép szigeten felépíteni egy olyan (országként funkcionáló) várost, amivel aztán jó alaposan megtömhetjük a pénztárcánkat. Az alapokat az ötödik felvonás adja, így most is korokon keresztül kell igazgatnunk népünk sorsát, az iparosodás kezdetén történt kolonizációtól kezdve a második világháborún át egészen napjainkig. Most viszont nem egy teljes dinasztiát kell létrehozni, csupán egy halhatatlan diktátort, aki az alaposan elcsalt választások és némi videojáték-mágia révén képes évszázadokon át kormányozni.

Lesz is mit: a széria történetében először nem egyetlen szigeten kell boldogulni, hanem egy egész szigetcsoporton, azaz egynél több területen lehet és kell is építkezni. Ez pedig drasztikus újításnak számít – az eddigi részekben mindig az volt a probléma, hogy az éppen aktuális terület gyakorlatilag egyetlen gazdaságmodellt kényszerített ránk. A fával borított földnyalábokon az ipar, az ércben gazdag vidéken a bányászat, a homokos tengerpartokon pedig a turizmus révén lehetett nem csupán meggazdagodni, de győzni is, nem hagyva teret a kibontakozásnak. Ez azonban végre megszűnik, az egyes szigetek közé hidat verve (szó szerint) létrehozható egy olyan megabirodalom, amely minden elképzelhető gazdasági területet ki tud aknázni és szolgálni, így tömve tele a diktátori kincstárat. Az egyes területek között alagutak is áshatók, melyeket taxik, turistabuszok tölthetnek meg élettel és emberekkel, így nemcsak a terület lesz hatalmasabb, de alapvetően a teljes népesség is.

RUMNAPLÓ

Márpedig egy ekkora tömeg útmutatásra szorul, amit a korábbi részekből visszatérő beszédek segítségével lehet a leghatékonyabban átadni: szólj a néphez gyakorlatilag bárhol és bármikor, olyan dolgokat ígérve, amiket feltehetően soha az életben nem fogsz betartani! Ennek persze ára van, hiszen hiába a teljhatalom, időnként bizony a választásokon is helyt kell állni, ami diktátorság ide vagy oda, nem mindig a legkönnyebben teljesíthető akadály – ezúttal is lesznek politikai opponensek és szerveződések, akik és amik elégedetlenségüknek nemcsak hangot adnak, de erőt is, tüntetések szervezésével vagy sztrájkok megkísérlésével. Az egyes frakciók ezúttal már igazi vezetővel is rendelkezni fognak, így nem csupán egy bábember fogja képviselni mindenki érdekét – ami persze azt is jelenti, hogy kevesebb embert is elég legyilkolni a győzelem kivívása érdekében...

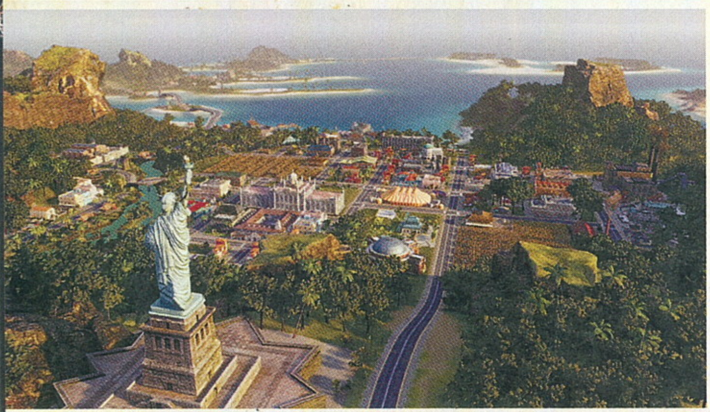
Végre nem egyetlen szigetet kormányozhatunk, hanem egy egész szigetcsoportot, ami ráadásul a bevételek terén is stratégiát igényel.

Elvégre, ha már diktátorok vagyunk, vagy mik, akkor ajánlott kihasználni a teljes eszköztárat, főleg, ha az bővül. A Tropico 6-ban ugyanis most már nem csak az Egyesült Államok és a Szovjetúnió kegyeit kell keresni (vagy épp elüldözni őket), de akár kémek is bevethetők, akik meghackelik az IT-rendszereket, ellopják a célállamok pénzét, sőt akár azok híres-neves építményeit is, így akár a te királyi palotád elé is odakerülhet a Szabadság-szobor.

EL PRESIDENTE ÚJ RUHÁJA

Az ilyen és ehhez hasonló csínyek jelenléte, na meg az ötödik rész óta eltelt három esztendő, az Unreal Engine 4-re átrakott alapok (amiknek hála a vizualitás minden eddiginél részletesebb lehet), és persze a teljes körű konzolos támogatás miatt lehet igazán lázba jönni a hatodik Tropico hallatán. Elvégre ötször már bebizonyította, hogy mit tud: ugyan miért hazudna hatodik visszatéréséről egy ennyire őszinte és szimpatikus stílusvezér?

A szigetcsoport nyújtotta eltérő terepekben az is jó, hogy azokat új építési lehetőségekkel érhetjük el. Ilyen a híd és az alagút.

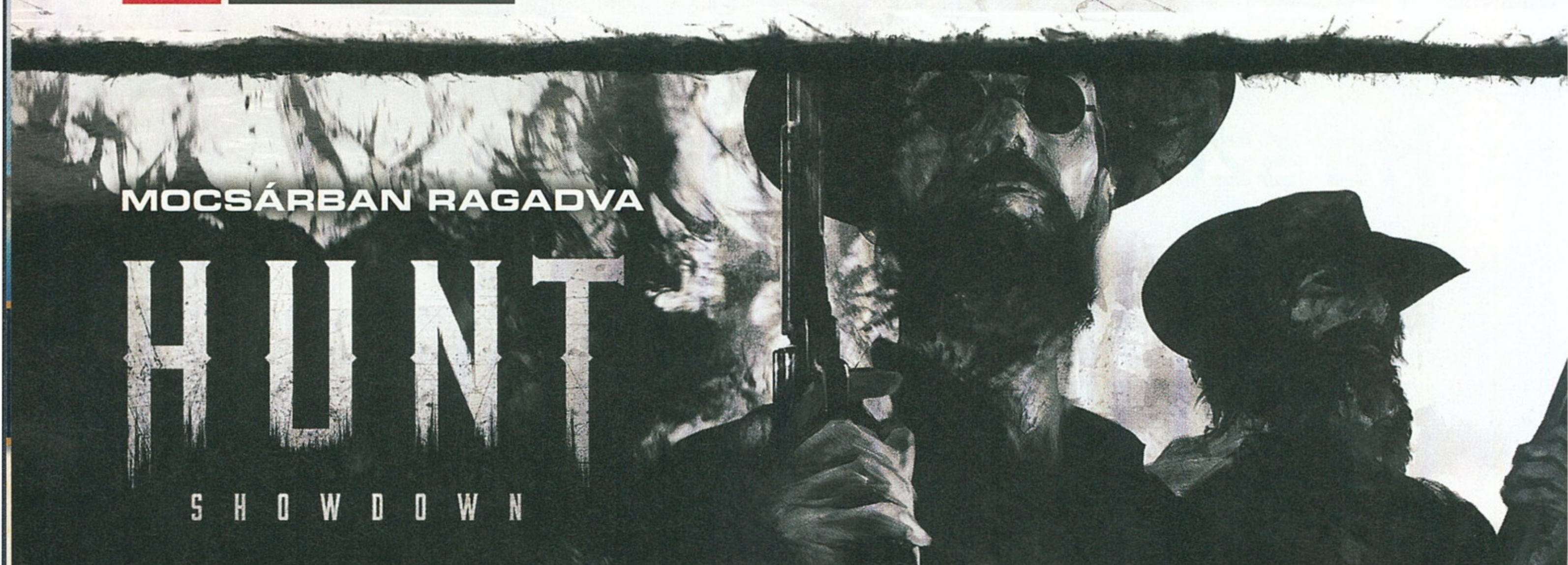


Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP



MOCSÁRBAN RAGADVA

HUNT
SHOWDOWN

[ÍRTA BÖJTI] 2014-ben még a Darksiders örököseként mutatták be, fejlesztése pedig a Crytek USA kezében volt. Aztán a stúdió bezárt, az akkor még Hunt: Horrors of the Gilded Age címen futó projekt teljesen eltűnt, hogy végül némileg megváltozva, de idén májusban újra felbukkanjon, egyből felkeltve a játékosok érdeklődését.

A Hunt: Horrors of the Gilded Age története egészen 2013-ig vezethető vissza, mikor a THQ végérvényesen bezárt, egyben pedig a Darksiders-sorozatért felelős Vigil Games sírját is sikerült megásni. Még szerencse (legalábbis akkor annak tűnt), hogy a Crytek fejese látott némi fantáziát a csapatban, és mivel éppen egy amerikai stúdió nyitásán gondolkozott, a Vigil több munkatársát is kimentette az összedőlt cég romjai alól, köztük David L. Adamsszel, a VG fejével, aki megkapta a Crytek USA irányításának lehetőségét. Az Austinban székelő társaság aztán bár megpróbálta megszerezni a Darksiders jogait, ez nem jött össze, ellenben a sorozat örökségét továbbvitték volna, méghozzá egy, a XIX. század végét megcélzó, négyszemélyes kooperatív akció-horrorral, ami a louisianai mocsarakban játszódva akart hozni némi friss vért a szériába. Persze csak közvetlen módon, megőrizve a rá jellemző legfontosabb elemeket, így például részben a dizájnvilágot, az ellenfelek stílusát, a Zelda-hagyományokból építkező játékmechanikát. Ezekhez csatlakozott volna a PvE (emberi játékosok az MI ellen) stílus, amiben a korai bemutatók alapján a kor fegyverei és jellegzetességei egyaránt megjelentek. A harc ma már ugyan kicsit furának tűnik (hatalmas luftokat sikerült adni a prezentációban, a sebzéseknek meg néha nincs erejük), a louisianai atmoszféra erősnek bizonyult. Csak aztán az egészből semmi nem lett, a Crytek is bajba jutott, a fizetések elmaradásával Adams is lelépett, végül a projekt eltűnt a süllyesztőben. Egészen 2017-ig, mikor a Crytek Hunt: Showdown néven ismét bemutatta a játékot.

> **A Darksiders-sorozat elemeiből nem sok maradt meg a Huntban, de az atmoszféra talán még jobb és sötétebb is.**

EZ MÁR NEM AZ A MOCSÁR

Persze ennyi idő alatt történt némi változás. Ami a régi, az a helyszín és a kor, valamint a CryEngine, ami értelemszerűen ott zakatol a program alatt, ezzel megszokottan kiváló látványvilágot produkálva. Minden más azonban az alapoktól lett újraépítve. Kezdjük ott, hogy a külső nézet belsőre lett váltva, ami tulajdonképpen nem rossz döntés, már csak azt figyelembe véve sem, hogy a játékmenetet bemutató videókat nézve elmondható, hogy a Showdown talán még jobban a horror felé tolja a programot, mint elődje tette. A Horrors of the Gilded Age a helyszínhez passzoló zenék társaságában mutatta meg, hogy intéznek el a játékosok egy csapatnyi, őrültnek tűnő ellenfelet, míg a Showdown nem kanyarít semmit a piszkos, mocskos vérengzések köré. A mocsárvilágra jellemző zenei aláfestést a mozdulatok és élőlények, a környezet neszei váltják a harcok zajával vegyítve, ami további extrát tesz hozzá az egyébként is nyomasztó atmoszférához.

Ráadásul a belső nézet szintén célravezetőbb, ha a játékosok a saját bőrükön kívánják megtapasztalni a félelemkeltés eredményét, ami ugye akkor az igazi, ha az illető teljesen beleéli magát az eseményekbe. Bár a kor maradt, ahogy a csapatalapú játék is, azért némi változtatás ezt az összetevőt is érintette, elvégre a PvE mellett a PvP is fontos szerepet kapott. Skillekkel, avagy eltérő képességekkel, speciális tulajdonságokkal és támadásokkal. Noha jómagam még

ADATOK

KIADÓ
Crytek

FEJLESZTŐ
Crytek

MŰFAJ
online akció

MEGJELENÉS
Nincs információ

STÍLUSMINTA

Left 4 Dead
2008 (VALVE)

Warhammer: End Times – Vermintide
2015 (FATSHARK)

A Hunt eltűnt egy időre, de a visszatérése kifejezetten biztató, hiszen hangulatos, horrorisztikus akciójátékról van szó.

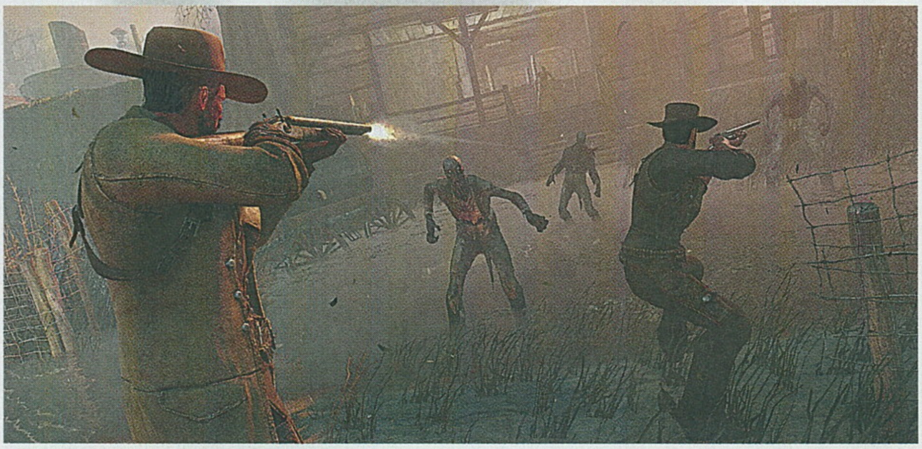
Elégszer mondtam már a fiúknak, hogy ne igyanak annyit, de soha nem hallgatnak rám… na, most majd biztosan kijózanodnak, ha ólomból is kerül a vérükbe.

mindig a gép elleni küzdelmet preferálom, nem lehet elmenni a tény mellett, hogy a kompetitív játékok egyre népszerűbbek, a játékosok pedig imádják bizonyítani, hogy az erősebb kutya… az online csatamezőkön is kiemelkedik társai közül.

DE VANNAK ISMERŐS ARCOK

A legfontosabb azonban, hogy a Hunt: Showdown egy hihető, a valósághoz is közelálló világot tár a játékosok elé. Már csak azért is, mert hátterét a realitásból sikerült felépíteni a mítoszok és legendák nyomán, avagy a régi mesék, kísértettörténetek horrorisztikus elemei és jelenetei elevenednek meg a kalandok alatt, ami sajátos ízt ad a történéseknek. Az alapot egyébként az nyújtja, hogy egy titokzatos szervezet működik Amerikában, amelyhez vadászok csatlakoznak, akik aztán a sötétség különféle erőivel küzdenek nap mint nap. Ebbe az univerzumba épül bele az End Times – Vermintide játékmenete (ami meg aztán ugye a Left 4 Deadből eredeztethető), de annyira, hogy még a pálya végét jelentő menekülési útvonal is kimondottan hasonló a fogattal.

Itt lesz lehetőség arra, hogy a bemutatott videóban látott, egészen nagy térképen két játékos összefogva fedezze fel a környéket, kutasson a lehetséges főellenfelek után, levadássza a mesterséges intelligencia irányította kisebb támadókat, illetve együttesen mérjék össze tudásukat más játékosokkal, játékos párokkal. Ugyanis a Showdown leginkább PvPvE játékmenettel rendelkezik, tehát egyaránt lehet gépi ellenfelekkel és játékosokkal küzdeni, ami viszont kifejezetten sajnálatos, hogy az egyjátékos kampány szóba sem került a tervek során (ez mondjuk már a Guilded Age esetében sem merült fel), pedig ebben a világban és korban azzal lehetett volna igazán nagyot virítani. Pláne, hogy a gyökerekig visszatérve számos rokonságot lehet fellelni a The Order: 1886-tal kapcsolatban, ami PS4-en leginkább a rendkívül rövid kampánya miatt kapott negatív értékeléseket, és adta volna magát, ha a Crytek játéka az így maradt űrt tölti ki.



KÍVÁNCSIAN VÁRJUK

Sokat még nem tudni a Crytek készülő programjáról, de az eddig látottak ígéretesek, izgalmasak, a korral és helyszínnel nagyon nem lehet mellélőni, az online játékok pedig elég népszerűek ahhoz, hogy kitartó és stabil bázis épüljön a szörnyvadászat köré. Másfelől a Hunt mintha a kezdetektől elátkozott volna, így csak remélni tudjuk, hogy a második próbálkozás nem áll bele a földbe, ezzel pontot téve a Crytek történetének végére is, hiszen a stúdiónak kijárna már a siker, ellenben az elmúlt évek tükrében kérdéses, mennyire bírna ki a cég még egy komolyabb bukást. Így hát marad a várakozás, a találgatás egy-egy összetevővel kapcsolatban (hány kaszt lesz, milyen speciális képességeket kapnak, hány küldetés várható, mennyire lesz változatos a „sztori"), valamint a remény, ami mint tudjuk, utoljára, a louisianai mocsárban látott szörnyekhez képest is csak jóval később hal meg.

A CRYTEK VÁLASZOL

Megkeresésünkre a frankfurti Crytek nagyon szívélyesen és kimondottan gyorsan válaszolt, így kiemelt köszönet jár Dennis Schwarznak, a programon dolgozó vezető dizájnernek.

Az E3-as prezentáció során egy elég nagy térképet láttunk, határok nélkül, különböző feladatokkal. A Hunt: Showdown nyitott világú játék? Lesznek különböző helyszínek, amik a látottakhoz hasonlóak?

A Hunt egy 1000 négyzetméteres területen játszódik, ami Louisiana mocsarait veszi alapul. Itt mezőket, erdőket és természetesen mocsaras részeket is találhatunk, de vannak csónakházak, farmok, elhagyatott templomok és kripták is. Mindezek fölött van három főterület, ami minden szempontból eltér. Amikor a játékosok egy új meccset kezdenek, először ki kell találniuk és deríteniük, hol találják meg a legfőbb ellenfelet – az persze mindig máshol rejtőzik.

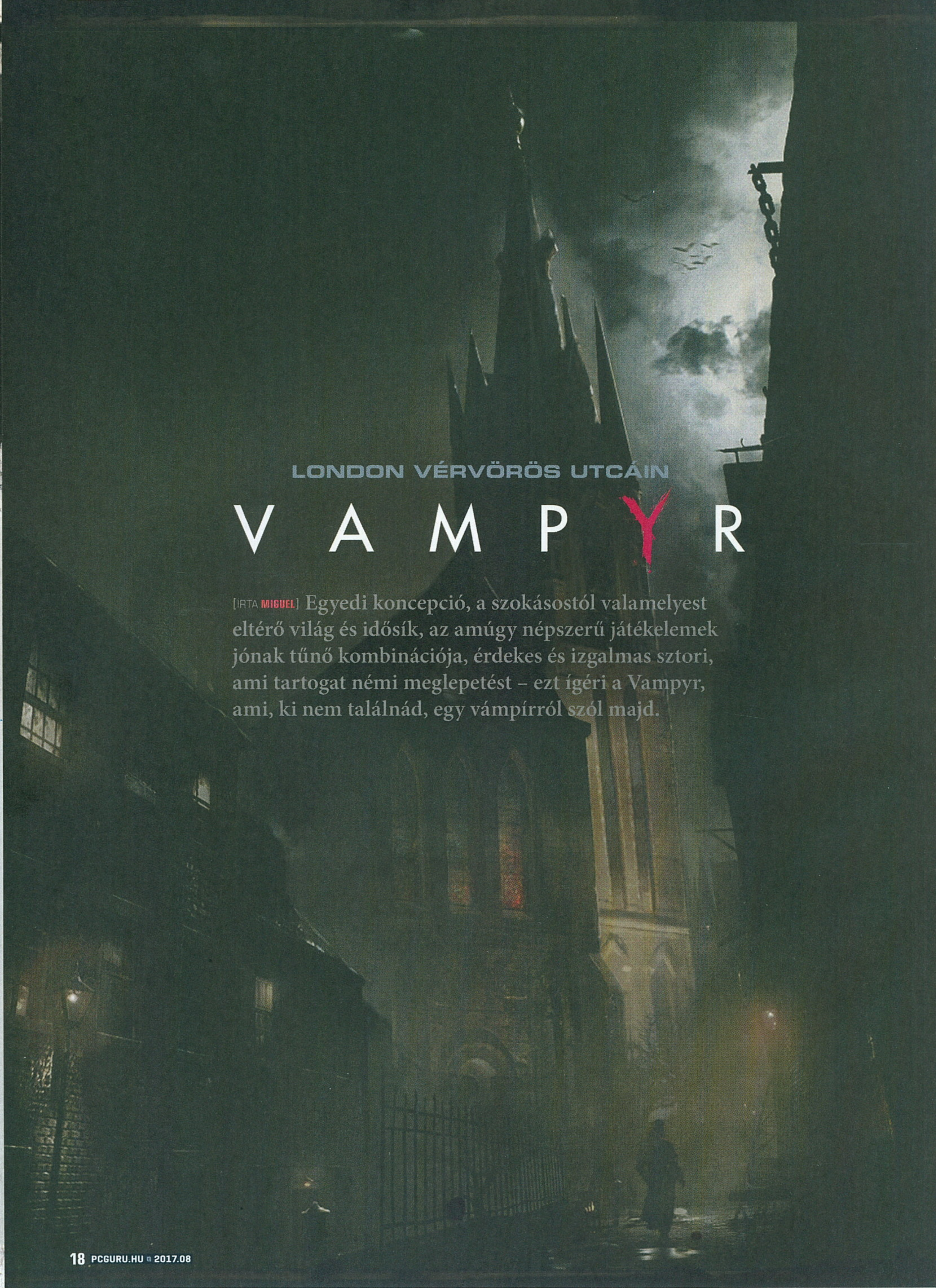
Emiatt az újrajátszhatóság igen magas, nincs két valóban egyforma küzdelem. Ezt egészíti ki, hogy más csapatok játszanak ugyanazért a vérdíjért, amiért te is. Tehát soha nem lehet tudni, mikor csapnak le rád és társadra, így egyből megfosztva a dicsőségtől és a jutalomtól.

Mi talán a legeredetibb összetevője a játéknak?

Szerintem igazán egyedi turmixot alkottunk a PvP és PvE társításával, ami a játékmenetben azt eredményezi, hogy egy meccs ott kezdődik, mikor megpróbáljátok kinyomozni, hol van a célpont, majd akkor fejezitek be, mikor a vérdíjat megszerezve valaki elhagyja a területet. Közben pedig semmi sincs kőbe vésve.

Mi lesz a Hunt: Showdown üzleti modellje? Erről lehet már tudni valamit?

Ezt még nem jelentettük be, nincs hivatalos nyilatkozatunk, de annyit elmondhatok, hogy nem F2P lesz. A közösséggel együtt próbáljuk kialakítani a játékot, ezzel elérve a legnépszerűbb és legjobb formát, ami a fejlesztés további időszakában valósulhat meg.



LONDON VÉRVÖRÖS UTCÁIN

VAMPYR

[IRTA MIGUEL] Egyedi koncepció, a szokásostól valamelyest eltérő világ és idősík, az amúgy népszerű játékelemek jónak tűnő kombinációja, érdekes és izgalmas sztori, ami tartogat némi meglepetést – ezt ígéri a Vampyr, ami, ki nem találnád, egy vámpírról szól majd.

Amikor még nem volt elemlámpa és okostelefon, mások háta mögött is ki lehetett szívni az imádottunk nyakát.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Dontnod Entertainment

MŰFAJ
szerepjáték-akció

MEGJELENÉS
2017 novembere

STÍLUSMINTA

Mass Effect
2007 (ELECTRONIC ARTS)

The Technomancer
2016 (FOCUS HOME INTERACTIVE)

Sokszor vádoljuk a játékfejlesztőket azzal, hogy már megint egy unalomig ismert korszakban, százszor elhasznált főhősökkel próbálják meg eladni a játékaikat. Nos, a Vampyron dolgozó Dontnod csapata bizonyos szempontból jól kezdett neki a munkának: legújabb, elméletileg novemberben megjelenő címükben ugyanis az első világháború utáni Londonba látogatunk, a tomboló spanyolnáthajárvány kellős közepén. Ráadásul, és ez mostanában őrült meglepő: nem zombiként, hanem (a játék címe ilyen szempontból óriási spoiler) vámpírként.

Essünk túl gyorsan az alapokon. Az előzetesen megosztott információmorzsák alapján a Vampyr szerepjáték lesz, abból is az a fajta, ahol ugyan nem lesz ritka, hogy harcolni kell, de alapvetően az a cél, hogy a körénk kreált világgal, illetve az azt benépesítő karakterekkel kapcsolatba lépve oldjuk meg a problémákat.

Márpedig problémából lesz pár. Főszereplőnk, Jonathan Reid, a frontról visszatérő orvos, és ha nem lenne elég baja azzal, hogy épp most úszta meg a történelem addigi legnagyobb vérengzését, emellett pedig a spanyolnáthát keményen nyögő Londonban kellene megtalálnia a folytatást, még ott van az a kis apróság is, hogy időközben hogy, hogy nem, vámpír lett belőle.

VÉRES JÁTÉK

Kevés nagyobb szívás lehet annál, mint mikor egy vegánból lesz vámpír, talán csak az, mikor egy, az életek megmentésére felesküdött orvosból lesz olyan lény, aki kizárólag mások vérének kiszívásával tud életben maradni. A játékban ez például egy fontos alapkérdés lesz, és az ígéretek szerint az egyensúly is rajtunk múlik majd.

Az odáig rendben van, hogy Jonathan rendelkezik pár igen látványos és hasznos vámpírtulajdonsággal. Például látja a vérnyomokat, ami jól jön vérző állatok és egyéb, valamiért ilyen nyomot hagyó élőlények becserkészésekor. Aztán, ha csak rövid távon is, de tud teleportálni – ez harc közben jöhet jól, vagy ha valaki nem szívesen pazarolja az időt lépcsőmászással. Azonban mielőtt tovább sorolnánk, mennyi kiváló lehetőség rejtőzik a vámpírlétben, említsük meg azt az apróságot, hogy a fejlődéshez bizony vér kell, és természetesen nem a sajátunk – hanem nagyjából bárkié.

NINCS MORÁL

A fejlesztők igyekeztek olyan rendszert kreálni, mely nem elítéli vagy megítéli a játékost az alapján, hogy megöl-e ártatlan civileket azért, hogy gyógyuljon és fejlődjön – mert enni bizony muszáj még akkor is, ha az ember történetesen vámpír. Ugyanakkor azért mégis van valami kis önkritika kedvelhető hősünkben is.

Szegény Jonathan! Nem elég, hogy a fronton térdig gázolt a kiontott vérben, de most már innia is csak azt lehet.

Moralizálás, büntetés hagyományos értelemben véve ugyan nincsen, de azért nem ússzuk meg fékek és ellensúlyok nélkül: ha valakinek vérét vesszük, az emlékeit is megkapjuk mellé, és megtudjuk, ki kivel állt kapcsolatban. Tekintve, hogy a játékbeli Londonnak csak egy-egy kisebb szelete a jussunk, nagyon nehéz úgy eldobni egy követ (értsd: átharapni valaki nyaki artériáját és az utolsó csepptig kiszívni a vérét), hogy ne valakinek az anyját, apját, gyerekét, egyéb oldalági, közeli vagy távoli rokonát találjuk el.

Márpedig nem lesz mindegy, hogy kivel vagyunk jóban, és kit idegenítünk el magunktól, egész megoldássorokat zárhatunk le azzal, ha rossz NPC nyakára szállunk rá. A korábban bemutatott részletek alapján ráadásul amint átváltunk abba a nézetbe, ahol látjuk a vérnyomokat, látjuk a közelünkben állókban keringő vért is, és szerepjátékos legyen a talpán, aki ellent tud majd állni ennyi kísértésnek.

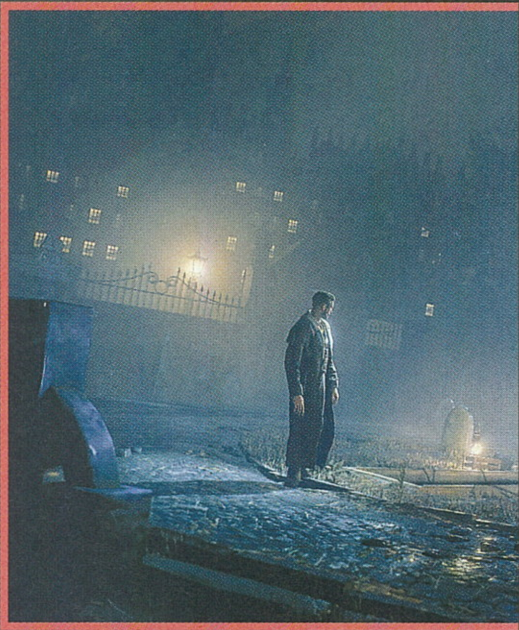
Márpedig érdemes lesz odafigyelni, mikor és kiből eszünk. Az E3-on bemutatott demóból például az derült ki, hogy egyetlen szereplő kiiktatásával komoly változások álltak be a helyi gazdaságban, egész pontosan a piacon árult termékek árában. Megváltozott a járvány terjedésének iránya is – ez azért érdekes, mert a fejlesztők szerint egy-egy felelőtlen (vagy épp nagyon is kiszámított) döntéssel egész városrészeket pusztíthatunk el. Végül

AZ Y-GENERÁCIÓ

Talán nektek is feltűnt az, milyen erősen megdizájnolták a játék címében az Y-t. Nos, a dolog nem véletlen, és a játék egyik fő eleméhez van köze: a párbeszédekhez. A Mass Effecthez hasonlóan itt is választhatunk, mit akarunk mondatni a főszereplővel az adott helyzetben. Mindig három irányba mehetünk majd, ezt az Y három ága is jelzi, és a demók alapján ez a véres-sötét, címbeli Y minden párbeszédben feltűnik majd. Az ágakon megadott válaszok mindegyike más hangulatba, és ezzel együtt más irányba viszi el a beszélgetést. Persze, ha minden kötél szakad, még mindig kiszívhatjuk a beszélgetőpartnerünk vérét, hátha az emlékei mondanak valamit.

RPG VAGY AKCIÓ?

Kicsit talán a fejlesztők maguk is billegtek a munka során azon, hogy most akkor szikár szerepjáték, vagy inkább jó sok harcot tartalmazó akció-RPG legyen a végén a Vampyr. A választ talán leginkább a fejlesztési lehetőségek adják meg: szintlépéskor ugyanis csak a vámpírlét fejleszthető, az emberi tulajdonságainkra nem oszthatunk el pontokat. Ennek nyilván az az egyik oka, hogy a testünk nem nagyon tud továbbfejlődni, és nincs szükségünk például behatóbb orvosi ismeretek elsajátítására – egyrészt minek, amúgy is orvosok vagyunk, másrészt minek, mikor vámpírként nem kell a sebek bekötözésével piszmognunk. A kérdés inkább az lesz, hogy ha már egyszer vámpírrá lettünk, milyen vámpírrá fejlődünk? Erős, hatalmas, ijesztő alakká? Az árnyékban mozgó, inkább a háttérből machinálóvá? Ugyanakkor nem kell attól sem tartani, hogy valami túlbonyolított rendszer mentén kell majd komoly karakterfejlesztési döntéseket hoznunk – hogy aztán ez jó vagy rossz, döntse el mindenki maga.



pedig a két frakció, az orvosok társadalma és a vámpírvilág hozzánk való viszonya is változik ilyenkor – érdemes ezt is figyelni, mert sokszor számít majd, melyik oldalhoz voltunk korábban lojálisak.

Van azonban egy fontos tényező, ami kicsit megbolondítja az egész vérivásos sztorit. Térjünk vissza picit a demóban bemutatott esethez. Azt ugyanis nem írtam le, hogy is jut el a játékos addig, hogy végül nyakon harapja az áldozatot.

Jonathan az utcán sétálva beszédbe elegyedik egy járókelővel. A férfi, aki elmondja, hogy amúgy a beteg anyját gondozza, megbízza a főszereplőt, hogy szerezze vissza az anya elvesztett nyakláncát. A nyomozáskor a vérnyomok érzékelé-

Ahol vannak vámpírok, ott bizony akadnak vámpírvadászok is, így a Vampyrban a harcok egy jelentős részét ellenük vívjuk majd.

sével el is jutunk a nyaklánchoz, azonban az egy halom hulla alatt hever – mint kiderül, megbízónk bűnöző, gyilkos. Elsőre adná magát a dolog, hogy amolyan rögtönítélő bíróságként kiszívjuk a vérét. Pláne, mikor kiderül az első néhány kortyból kapott emlékekből, hogy is bánik az anyjával, csakhogy vámpírunk azt is látja, hogy egyrészt az anya is tud a fia viselt dolgairól, másrészt a nő vére jobb minőségű. És akkor itt jön a döntés – tegyük jobb hellyé a világot, vagy pont annyi kell a szintlépéshez, hogy inkább az anyából iszunk?

Ugyanakkor nagyon fontos, hogy a játék készítői amellett, hogy nem ítélkeznek döntéseink felett, teljes szabadságot is adnak a játékban. Bárkit elkaphatunk, sőt ha úgy tetszik, akár minden egyes embert levadászhatunk, aki csak Londonban van rajtunk kívül. Ugyanakkor dönthetünk úgy is, hogy nem bántunk senkit. Na jó, ez így azért nem igaz: nem bántunk senkit, aki ártatlan.

A lényeg, hogy akárhogy is döntünk – orvosi esküdnkhöz hűen megmentünk valakit, vagy vámpír mivoltunknak engedve vért iszunk –, a következményekkel számolnunk kell.

VADÁSZBÓL PRÉDA

Ahogy korábban írtam, a játék fő hangsúlya a saját névvel és történettel megalkotott NPC-kre tevődik, és a harc csak másodlagos. Ezzel a Dontnod fejlesztői szerencsére nem követik el azt a hibát, hogy átgondolatlan, rossz harcrendszerrel próbálják megúszni azt, mikor végül mégiscsak a fegyvereké lesz a szó. A harcok legnagyobb részét a játékban egy idő után előkerülő, majd hamarosan megsokasodó vámpírvadászok ellen vívjuk. Érdekesség, hogy nemcsak vámpírtestünk majdnem teljes halhatatlanságát vethetjük be a harcban, de az egyéb képességeink is jól jönnek. A korábban már említett teleportálás a küzdelemben is hasznunkra lesz, nehezebb lelőni valakit, aki időről időre füstté válik.

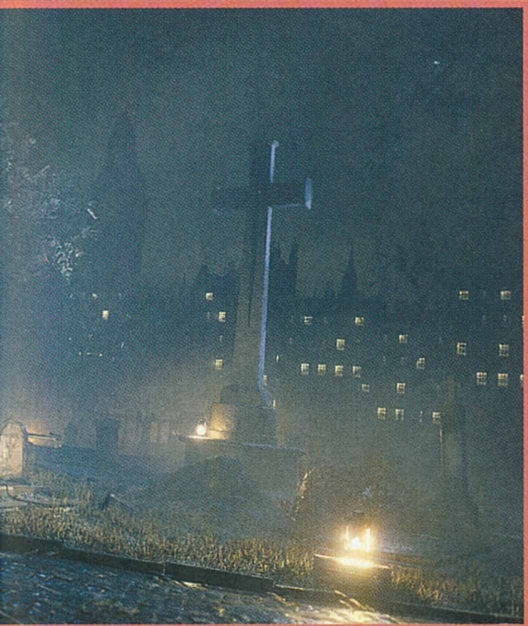
Ám természetesen van más trükkünk is, például az ellenfelek vérének részleges megszilárdítása, ami nyilván nem esik jól senkinek, viszont amenynyiben bennünket sebeznek meg, még mindig ott a lehetőség, hogy életerőnk hiányzó részét egy-egy jól sikerült vérszívással pótoljuk. Ugyanakkor nem csak egyszerű halandók ellen kell majd küzdenünk. Londonban a vámpírokon kívül, vámpírvadászok is sétálnak – ők akár óriási lángszóróval sem restek levadászni minket. Szintlépésekkor érdemes lesz alaposan átnézni a képességfák ágait, hol és mire érdemes fejlesztési pontokat költeni, hogy biztosan túléljünk egy-egy bulit London koszos sikátoraiban. Ugyanakkor, ahogy erősödünk, nő majd a kísértés, hogy ne csak megússzuk az ilyen helyzeteket, de irányítsuk, domináljuk ellenfeleinket, és ha lehet, pusztítsunk el közülük minél többet. Fegyverből is lesz jó pár, és szerencsére nem csak lőfegyverek. Hiába tanultuk meg a Battlefield 1-ből azt, hogy az első világháborúban mindenki géppisztollyal mászkált a harcmezőn, a Vampyr készítői nem sétáltak bele ebbe a csapdába. Lesz lőfegyver, de már egy sörétes puska is nagy szó lesz, Jonathan viszont akár új fegyvereket is alkothat a világban talált eszközök felhasználásával. Viszont ha épp nem akad semmi tűzfegyver a kezébe, az amputáláshoz használt fűrésszel is bámulatos hatékonyságra képes. Érdekesség viszont, hogy páncél, a fizikai behatásoktól védő felszerelés nem lesz a játékban – ami nem jelenti, hogy nem véd majd minket semmi.

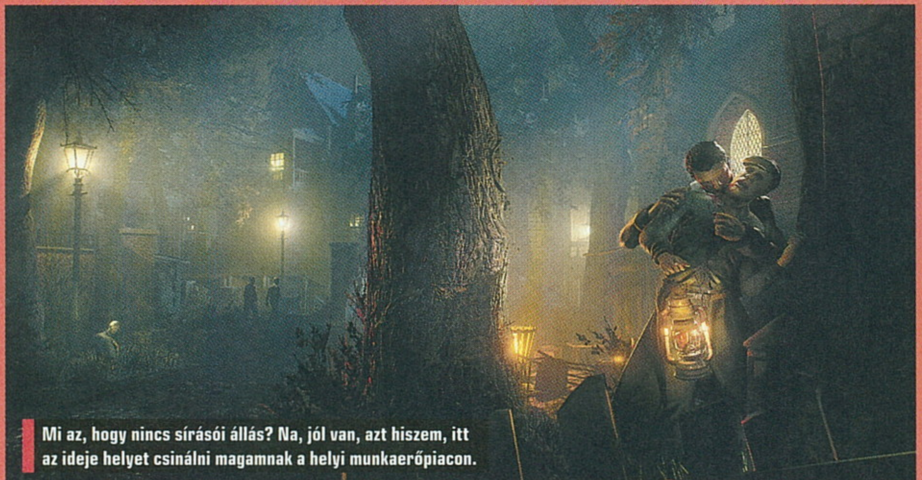
A jó hír az, hogy a harc is ér majd tapasztalati pontokat. A rossz hír, hogy korántsem annyit, mintha a vérszívás útján erősítenénk vámpír mivoltunkat. A lényeg valószínűleg az egyensúlyon lesz, illetve lehet ez egy döntés is: nehezebb a játék is tőle, ha szándékosan kihagyunk egy-egy helyzetet csak azért, mert nem akarunk bántani senkit sem.

VÁMPÍRTÁRSADALOM

Ahogy már említettem, a játékban természetesen nem csak mi vagyunk, meg a világ többi részét alkotó halandó emberek – bőven lesz vámpír rajtunk kívül is. A fejlesztők egy interjúban elárulták, hogy a velük ápolt viszonyunk sem lesz könnyen kiszámítható.

Orvosként vámpírrá válni szívás, de persze egyben áldás is, hisz az éjjeli műszak során a kutya sem fog gyanút, ha a doktor úr ruhája csurom vér.





Mi az, hogy nincs sírásói állás? Na, jól van, azt hiszem, itt az ideje helyet csinálni magamnak a helyi munkaerőpiacon.

„Természetesen találkozhatsz majd más vámpírokkal, nem leszel egyedül" – mondta Florent Guillaume, az egyik fejlesztő. „Egy részük barátságos lesz, és segít majd a kaland során egyik-másik küldetés megoldásában is. Egy másik részük természetesen meg akar majd ölni, és ezek egy része pedig inkább szörnyszerű lesz, semmint emberhez hasonló." Ezek a vámpírok nem rejtik majd olyan jól véka alá valódi lényüket, mint mi magunk – és fontos tudni, hogy ez nekünk amúgy nagyon jól megy majd: a legtöbb ember nem szúrja ki elsőre, hogy vámpírrá lettünk, simán meg is bíznak bennünk.

De hogy ne csak mindig a rosszról legyen szó: szerencsére tudunk ezt-azt a segítő szándékú sorstársakról is. Jonathan orvosként a Londont szorongató járvány okait és enyhítését kutatja, így jut el Lady Ashburyhez, aki nemcsak hogy maga is vámpír, de pont olyan, aki a szívén viseli az emberek sorsát. Ez összefüggésben lesz azzal, hogy ő London lepukkantabb negyedei közül lakik egyben, míg a szintén vámpír, de a spanyolnátha által szinte érintetlen Westenben lakó Lord Redgrave annyira nem lesz segítőkész, és a városrész lakóihoz hasonlóan ő is inkább fallal választaná le a többi, fertőzött városrészt.

Az interjúk során, több helyen is elhangzott, hogy bőven lesznek még ellenfelek a vámpírokon és a hétköznapi embereken túl, és bár ezt az aprócska kis pluszt nem részletezték, annyit azért elmondtak, hogy varázslatos, természetfeletti lényekről van szó (kb. mint a World of Darknessben).

NÉZZ TÜKÖRBE

Általában nem szokásom előzetesekben felhánytorgatni egy-egy, bőven megjelenés előtt álló játék hibáit, ugyanakkor a Vampyr esetében most muszáj ezt is megtennem, mert akadnak vészjósló jelek, amiket nem magyarázott meg a stúdió.

Mielőtt belekezdünk, érdemes pár szót szólni a Dontnodról, vagyis a fejlesztőkről. Nem kezdőkről van szó, sőt mind a Life is Strange, mind a Remember Me kifejezetten jó játék volt tőlük, nem is maradt el a megfelelő mértékű kritikai és anyagi siker. A Vampyr komoly vállalás tőlük, pláne úgy, ha véresen (bocsánat) komolyan veszik az olyan részleteket, hogy márpedig tényleg mindenkit ki lehet nyírni, és minden egyes szereplő likvidálása változtat valamennyit a történeten. A baj nem is ez.

A baj az, hogy bár a játék elméletileg novemberben megjelenik, még a legutóbbi E3-on látott trailerek és demók is hemzsegnek az olyan kisebb-nagyobb jelektől, melyeket nehéz figyelmen kívül hagyni. Az egyik, hogy vagy az alfa állapotú játékból vettek részleteket, vagy csak nagyon leszűkített területeket mutatnak meg. Oké, még mindig jobb, mint a bejelentés utáni nem is olyan rövid időszak, amikor a játék címét és alapjait már ismertük, de képeket nem nagyon láttunk belőle.

Bőven előfordulhat, hogy novemberig kerek egésszé kovácsolják majd a fejlesztők a játékot, de a most látható dolgok alapján bőven lehet, hogy a Vampyr nem jut feljebb a középszernél. Persze még akkor is vállalható, vámpírizált Mass Effect lehet belőle, főleg ha a fejlesztők által ígért 15-30 óra játékidő nagy részét nem az egyelőre látott, néhol mesterkélt, máshol modoros angol szinkronnal kell majd élveznünk.

Technikai szempontból is vegyes felvágott a játék: vannak mutatósabb részei (a teleportálás például egészen jól sikerült), de harc közben még inkább sutának, mint harcmezőket megjárt veteránnak látom a főszereplőt.

Ugyanakkor az is tény, hogy ezek mind jól megférnek mindamellett, hogy a fejlesztők elég bátrak voltak egy új márka és történet elindításához, és végre ki mertek lépni a már nagyon lecsengőben lévő zombis alapok közül is. Az előző két játékuk sem volt tökéletes – már csak abban kell bíznunk, hogy ezt is csak annyira rontják el, mint a sikerüket meghozó másik kettőt.

LONDONBAN HEJ, VAN SZÁMOS UTCA

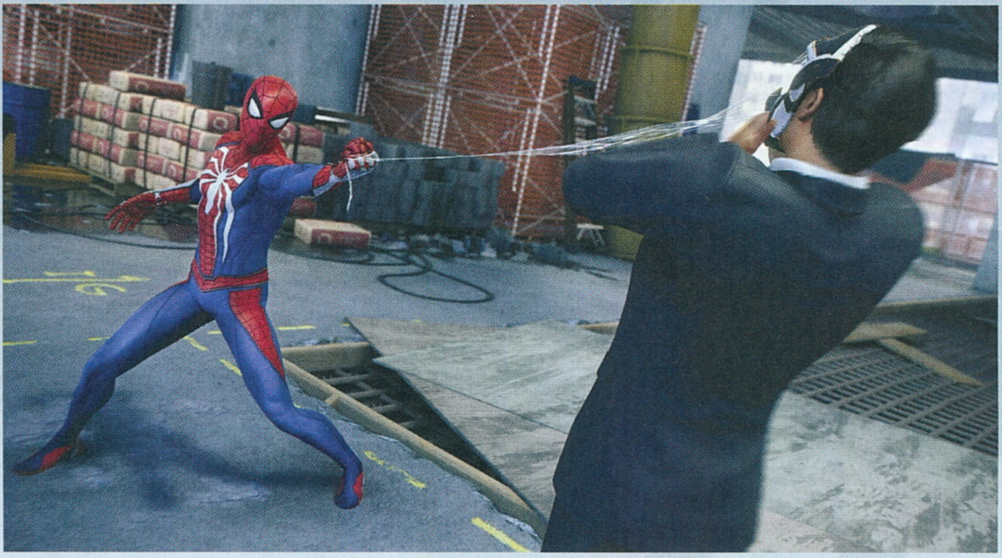
Szerintem sokunk szeme felcsillan, ha azt halljuk, hogy egy játék egy létező helyszínt modellez majd le. Az én kedvencem ilyen szempontból a második Assassin's Creed Firenzéje, ahol később járva úgy éreztem, bizonyos utcákat meg is ismertem. A Vampyr esetében sajnos kicsi az esély, hogy ugyanezt átéljük: a készítők ugyanis nem egy az egyben Londont másolták le, csak az egyes városrészek hangulatát alkották újra digitálisan. A videókon eddig látottak alapján ez mondjuk elég jól sikerült (ugyanakkor nem jártam soha az 1918-as Londonban, szóval honnan is tudnám).

HÁLÓRA FEL!

SPIDER-MAN

[ÍRTA BATE] Utoljára három éve, a Csodálatos Pókember 2 kapcsán kaptunk hálószövős videojátékot, de a Beenox által fejlesztett The Amazing Spider-Man 2 olyan pocsék lett, hogy legszívesebben megfeledkeznénk róla. 2018-ban az Insomniac Games köszörülheti ki a csorbát, és nagyon úgy tűnik, hogy ezúttal nem lesz okunk panaszra.

Kezdésnek gyorsan tegyük is tisztába a gyereket, akarom mondani a pókot: a 2018-ban érkező Marvel's Spider-Mannek nincs semmi köze a frissen bemutatott Pókember: Hazatérés című mozifilmhez, meg úgy általában a Marvel filmes univerzumához sem. A fejlesztésért felelős Insomniac Games elsősorban a The Amazing Spider-Manként futó képregény-sorozatból nyerte az ihletet, de ennek ellenére is egy teljesen új történet vár ránk, egy olyan sztori, amit még sehol nem láthattunk/olvashattunk ebben a formában.



Ez persze nem azt jelenti, hogy Pókemberen kívül nem találkozunk ismerős arcokkal, hiszen a ránk váró kalandban olyan jól ismert figurák bukkannak majd fel, mint az alvilág felett bábáskodó Vezér, Peter Parker elmaradhatatlan nénikéje May, sőt jelen pillanatban már az is biztos, hogy a történetben valamilyen formában szerepet kap a Marvel-univerzum másik hálószövője, a fekete bőrű, de spanyol felmenőktől származó Miles Morales is.

JÁRT UTAT JÁRATLANRA...

Mielőtt viszont rátérnénk a sztori már elhintett morzsáira, gyorsan nézzük meg, hogy játékmenet szempontjából mit kotyállítható, hogy ennyire jól működő rendszerhez a 2008-as Spider-Man: Web of Shadows óta nem volt szerencsénk, szóval már csak ezért is kíváncsian várjuk a jövőre esedékes megjelenést. Viszont nem csak emiatt. Ha alaposan megnézitek a képeket, akkor láthatjátok, hogy a főhősön egy szokatlan kosztüm virít, hiszen a hagyományos piros/kék kezeslábast fehér részletek egészítik ki. Az új jelmezt kife-

Csak jövőre és csak PS4-en, de ez esélyesen egy olyan kaland lesz, amit minden rajongónak ki kell próbálnia.

vaszt nekünk a kaliforniai fejlesztőcsapat. Az már szinte hagyományosnak mondható, hogy ezúttal is egy nyitott világú akciójátékot kapunk, ahol a barátságos és közkedvelt Pókembert külső nézetből irányíthatjuk. Visszatér a felhőkarcolók közti hálóhintázás, illetve kapunk egy pofásnak tetsző harcrendszert is, ami első blikkre az Arkham-játékokat idézi. Hősünk képes becserkészni ellenfeleit, hogy a magasból, rejtett pontokból, csendben csapjon le rájuk, de a Marvel's Spider-Man akkor sem vall szégyent, ha közelharcra kerül a sor. Az említett játéksorozat Batmanéhez hasonlóan ellenfélről ellenfélre pattanva oszthatjuk a pofonokat és rúgásokat, használhatjuk a hálóvetőnket, sőt még arra is lesz lehetőség, hogy a tereptárgyakat bevonva csapjunk szét a rosszarcúak között.

Habár hasonló megoldásokat már láthattunk a korábbi Pókember-játékokban, de az Insomniac által összedobott E3-as előzetes alapján talán túlzás nélkül jezetten a játékhoz tervezték, korábban nem szerepelt a képregényben és animációs sorozatokban sem, és ha hinni lehet a fejlesztők által belengetett információtöredékeknek, akkor nem csak kozmetikai változásokról van szó.

ÖREG RÓKA

Az E3-on bemutatott előzetesből ez ugyan nem derült ki, de a játékexpó után többször is megeredt az Insomniac illetékeseinek nyelve, így már azt is tudjuk, hogy a játékban felbukkanó Peter Parker nem nyeretlen kezdő, hanem 23 éves fejjel már igazi veterán, aki nyolc éve tevékenykedik New York felhőkarcolói között. Ez jó eséllyel azt jelenti, hogy akárcsak a mozikban hódító Pókember: Hazatérés, a Marvel's Spider-Man sem fog eredettörténettel fárasztani, és már a játék elején egy gyakorlott hőst kapunk. Igen ám, de akkor hol marad a kötelező fejlődés? – kérdezhetnétek teljesen jogosan. Nos, ezen a ponton jön újra képbe a pár sorral feljebb már emlegetett vadonatúj kosztüm. A bűnvadászathoz használt gúnyáját ugyanis Peter magának készíti, méghozzá egy laboratóriumban (ahol gyakornokként dolgozik), a bevetések során szerzett tapasztalatai és az átlagnál jóval hatékonyabb gógyija segítségével.

És hogy ez mit jelent a számunkra? Nos, a fejlesztők ezt hivatalosan ugyan még nem erősítették meg, de nagyobb összegben mernék fogadni arra, hogy a játékban lehetőségünk lesz a hacuka módosítására: a fejlesztésekkel erősebbé, ellenállóbbá, gyorsabbá tehetjük hősünket, és az sincs kizárva, hogy a hálóvetővel is babrálhatunk majd, mindenféle új hálós trükköket tanulva.

ADATOK

KIADÓ **SIE**

FEJLESZTŐ **Insomniac Games**

MŰFAJ **akciójáték**

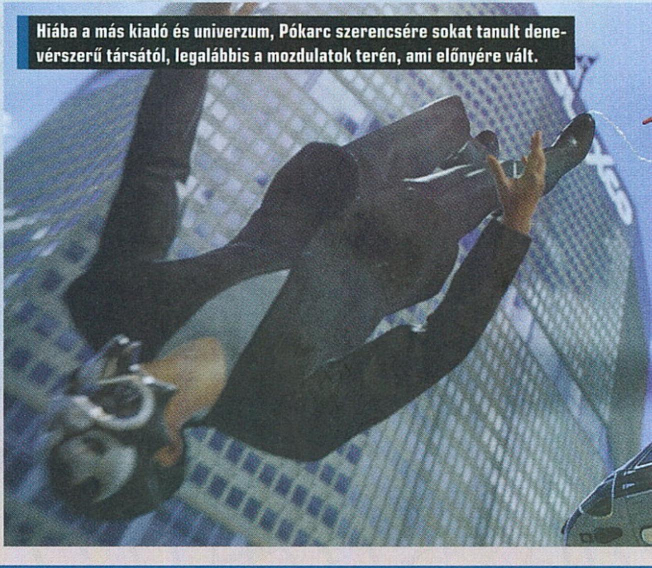
MEGJELENÉS **2018**

STÍLUSMINTA

The Amazing Spider-Man 2012 (ACTIVISION)

The Amazing Spider-Man 2 2014 (ACTIVISION)

Hiába a más kiadó és univerzum, Pókarc szerencsére sokat tanult denevérszerű társától, legalábbis a mozdulatok terén, ami előnyére vált.



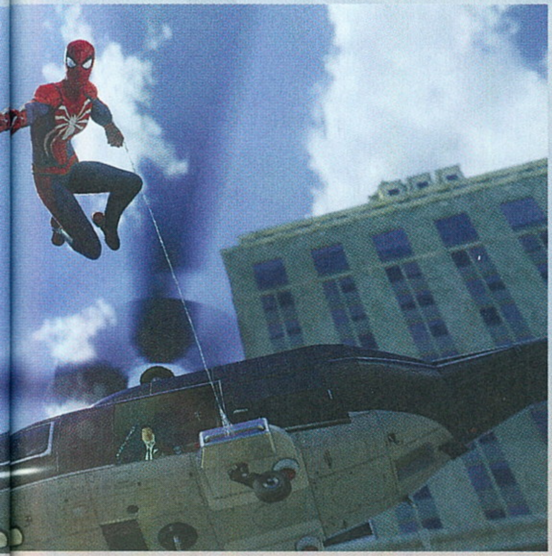
Már a videókban mutogatott fura pókruha is új, de ha hihetünk a pletykáknak, azt akár személyre is szabhatjuk, fejleszthetjük, ami egészen biztosan feldobná a játékmenetet.

A magam részéről pedig abban is biztos vagyok, hogy nem a képeken látható lesz az egyetlen ruhaverzió, amit magunkra ölthetünk. Igazából azon sem lepődnék meg, ha az említett laborban történő tevékenység során maguk a játékosok variálhatnák a kosztüm kinézetét.

A LEGJOBB FORRÁSBÓL

És hogy mi a helyzet a történettel? Az eddig közzétett információkból és videókból egyértelmű, hogy az Insomniac csapata az elmúlt néhány év képregényeit vette alapul a sztori megírásakor. Erre utal legalábbis, hogy az E3-as videóban számos olyan figura szerepel, akik nem olyan régen bukkantak fel a képregényekben. Ilyen például a rendőrségen dolgozó Yuriko Watanabe kapitány, aki együtt dolgozik hősünkkel, vagy Mister Negative, alias Martin Li, aki a Pókember-képregények egyik legérdekesebb gonosza az elmúlt időszakból. Abban persze biztosak vagyunk, hogy a játék legnagyobb ellenfele nem ő lesz, de így is jó látni, hogy a fejlesztők érdekes és izgalmas karakterekkel töltötték meg a sztorit.

Arról viszont még most sincs konkrét információ, hogy pontosan miről is szól a Marvel's Spider-Man, mármint azonkívül, hogy Pókember rosszfiúkra vadászik keresztbe-kasul Manhattan szigetén. A cselekményből egyelőre csak annyi szivárgott ki, hogy a játék elején hősünk lekapcsolja a Vezért, aki börtönbe kerül, és a váratlanul bekövetkező hatalmi vákuumban egy új banda, az Inner Demons igyekszik megerősödni. Az ő vezetőjük Mister Negative, aki civilben egyébként egy hajléktalanokat segítő menhelyet vezet, ahol Peter nénikéje, May is dolgozik. Bonyodalomban így nem lesz hiány, erre jó példa volt a hihetetlenül látványos E3-as előzetes is, aminek a legvégén robbant az igazi bomba. Pár pillanatra rá ugyanis megjelent Miles Morales, aki a Marvel-univerzum másik, fiatalabb Pókembere (extra dobozunkban olvashatsz róla), és a fejlesztők nemcsak poénnak tették be a videójuk végére, ugyanis az ifjú hősnek komoly szerep jut majd az idősebb és tapasztaltabb Pókember történetében.



MILES MORALES, A MÁSIK PÓKEMBER

A fekete bőrű, és spanyol felmenőkkel rendelkező Miles Morales 2011-ben bukkant fel a Marvel képregényeiben, az Ultimate univerzumban, és az ottani Peter Parker halálát követően öltötte fel a fekete és piros színekben pompázó pókgúnyát. Miles éveken keresztül volt az Ultimate Spider-Man képregény főszereplője, ám 2015-ben a Marvel úgy döntött, hogy a Secret Wars című minisorozat keretében teljes egészében megszünteti az Ultimate képregény-univerzumot, ami számos karakter végleges eltűnéséhez vezetett. Miles azonban „túlélte" a szelektálást, és mára a hagyományos Marvel-univerzum része: New Yorkban él, és ugyanúgy Pókemberként tevékenykedik, mint Peter Parker, sőt az idősebb hálószövő lényegében a mentora. Valószínűleg valami hasonlónak leszünk tanúi a 2018-ban érkező új Pókember-játékban is.

NINCS MÁS DOLGUNK, MINT VÁRNI

A fentiek alapján nyugodtan mondhatjuk, hogy a Marvel's Spider-Man egy kifejezetten ígéretes játék, amire nemcsak a tartalma, de a kinézete miatt is érdemes várni. Az E3-on bemutatott videó alapján a program csodásan néz ki, a neten is elérhető mozgóképet érdemes néha megállítani, hogy rácsodálkozhassunk az eszméletlenül aposan kidolgozott környezetre – bízom benne, hogy a grafika színvonala a megjelenés közeledtével nem kezd majd visszabutulni. A játékkal kapcsolatos egyetlen komolyabb szívfájdalmam csupán az, hogy „korlátozott" közönség számára lesz elérhető.

Az új Pókember-játék a Sony égisze alatt készül, ami azt jelenti, hogy a 2018-as megjelenéskor csak PlayStation 4-re lesz elérhető, és ismerve a cég üzletpolitikáját, szinte kizárt, hogy PC-s port készüljön belőle. Ez persze valahol érthető, hiszen a Sony mindig is arra építette a PlayStation-stratégiát, hogy sehol máshol el nem érhető címekkel (God of War, The Last of Us, Uncharted, Heavy Rain stb.) tegye vonzóvá a konzolját. Mese nincs, ha valaki jövőre pókemberezni akar, annak muszáj lesz megbarátkozni a PS4 gondolatával, én pedig a magam részéről abban bízom, hogy az Insomniac Games tényleg egy olyan játékot tesz majd le az asztalra, amiért még azoknak is érdemes lesz elgondolkodni egy PlayStation beszerzésén, akik eddig idegenkedtek a masinától.

ÉJSZAKAI PIXELEK

The Last Night

[IRTA SIKLARA] Kevés olyan játék van, amely az E3 nagy nyertesei közül egyetlen nap leforgása alatt akkorát zuhan, mint a gyönyörű, de máris ellentmondásos hírnevű The Last Night, amelynek fiatal rendezője a saját bőrén tapasztalta meg, hogy az internet nem felejt.

A The Last Night eredetileg egy párizsi testvérpár, Tim és Adrian Soret által hat nap alatt összedobott, a Szárnyas fejvadász szellemében készült háromperces flashjáték volt, amely 2014-ben megnyerte a cyberpunkjamet, és itt nem állt meg. Az idei E3 Microsoft konferenciáján a show-t ellopó, másfél perces tömör 4K pixelgyönyört bemutató videó már jócskán meghaladta a korai verziót, és a mielőbbi befejezése érdekében az Odd Tales csapata a másik projektjét, a Behind Nowhere-t is parkolópályára tette. Az E3-as bejelentés sikerét beárnyékolják ugyan Tim Soret Gamergate-mozgalmat támogató régi tweetjei, a The Last Night azonban ettől függetlenül egy roppant ígéretesnek tűnő alkotás.

AZ ELLENTÉTEK JÁTÉKA

A 2,5D-s The Last Night egy post-cyberpunk világban játszódó filmszerű platformer, habár készítői szerint igazából se nem cyberpunk, se nem platformer. Előbbinek ellentmond, hogy mindenki a Neuromancert és Szárnyas fejvadászt idéző jellegzetes esztétikumáért szeretett bele az előzetesébe, viszont bár oldalra scrollozós, tényleg senki nem ugrál benne.

Egy olyan jövőben járunk, ahol a gépek minden létező módon túlszárnyaltak minket, az érzelmeket és a kreativitást is beleértve, és minden munkát jobban elvégeznek, így az automatizált társadalomban élő és szabályozott bevétellel rendelkező, munka híján alkotni képtelen emberek egyetlen önkifejezési módja a fogyasztás. Ez alól némiképp kivétel Charlie, aki egy gyerekkori baleset miatt augmentációra alkalmatlan, és nem élheti a többség részben virtuális és gamifikált életét. A hátrányos helyzetű, a maga körüli világot értelmetlennek látó és oda beilleszkedni képtelen főhős ezért nem habozik, amikor lehetősége nyílik beleszólni környezete átalakításába.

ADATOK

KIADÓ
Raw Fury

FEJLESZTŐ
Odd Tales

MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2018

STÍLUSMINTA

Another World
1991 (DELPHINE SOFTWARE/U.S. GOLD)

Flashback
1992 (U.S. GOLD)

SZEXI PIXELEK

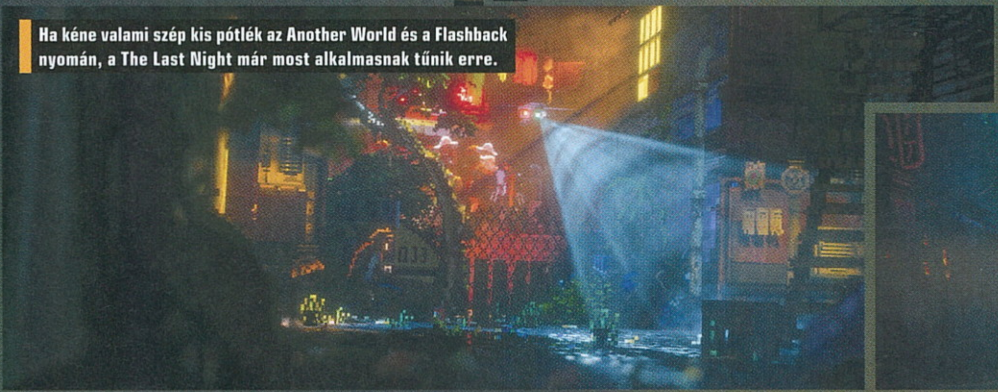
Neonfényes nyüzsgő éjszakai utca, elhagyatott sikátor, metróállomás, kikötő – ez csupán néhány helyszín a pixeleket modern effektekkel revitalizáló játékból, amelyek azért olyan piszok látványosak, mert 3D-ben elhelyezett 2D-s pixelelemekből épülnek fel, amelyeket térbeli jelenetek módjára világítanak be. Az Another World, a Flashback, valamint az Oddworld-sorozat által kitaposott utat követő kaland lenyűgöző kinézete kiváló művészeti rendezésről is árulkodik, és különlegessége nagyban köszönhető Tim Soret effektművész hátterének. Az ő célja a régi és az új stíluselemek keverésével olyan módon megeleveníteni a 16-bites látványvilágot, ahogyan az emlékeink megszépítették azokat. A játékmenetben lesz felfedezés, lopakodás és fedezékből lövöldözés, valamint szerepet kapnak a szerteágazó párbeszédek. A szereplők emlékezni fognak a válaszainkra és egymás között is megosztanak információkat, így ha valakit megfenyegetünk, azzal másnál is elvághatjuk magunkat, és minden döntés egyedi szituációkhoz vezet. A történet előrehaladtával a mozgásterünk a bejárható kerületekben egyre szűkül, hogy minél inkább csapdába esve érezzük magunkat, így a világ és a hangulatteremtés is kulcsszerepet játszik, amely kiegészül egy nagyon határozott jövőképpel – Soretet ez sodorta bajba.

KÖZBESZÓL A MÚLT

A sikeres E3-as bemutatkozással reflektorfénybe kerülő Tim Soret szerencsétlenségére az internet népe alig pár óra alatt felfedezte pár 2014-es tweetjét, amelyekben a Gamergate-botrány mellett és a feminizmus ellen foglalt állást, ezek futótűzként terjedése nyomán pedig többen kijelentették, hogy nem kérnek a játékából. Soret azt is kifejtette, hogy a The Last Night világa a történeten és annak szereplőin keresztül az egyenjogúsággal szemben diadalmaskodó feminizmus, és a haladó eszmék szélsőséges megnyilvánulásainak más veszélyeit is be fogja mutatni.

> Bár a játék megítélését beárnyékolja pár meggondolatlan nyilatkozat, egyszerűen fantasztikus a látványvilága.

Azóta eltelt három év, Tim Soret pedig a PC Gamer show alatt maga is színpadra lépett a Los Angeles-i rendezvényen, ahol bocsánatkéréssel kezdett, majd Twitteren is tisztázta, hogy játékában nincs semmi egyenjogúság-ellenes tartalom. Innentől kezdve rajtunk áll, hogy bizalmat szavazunk-e a jövőre megjelenő The Last Nightnak, és bár nem tisztem eldönteni a kérdést, úgy gondolom, egy múltbéli botlás miatt hiba lenne előre leírni egy ennyire fantasztikusan kinéző sci-fi kalandot.



Ha kéne valami szép kis pótlék az Another World és a Flashback nyomán, a The Last Night már most alkalmasnak tűnik erre.

A FANTASZTIKUM LEGJAVA

SCI-FI • TUDOMÁNY • FILM • TECHNIKA • SZÓRAKOZÁS

45 éves a GALAKTIKA magazin

GALAKTIKA

TÖBB MINT 40 ÉVE A MAGYAR KULTÚRA SZOLGÁLATÁBAN

Kiadványaink kedvezményesen megrendelhetők:

WWW.GALAKTIKABOLT.HU

VÉRBELI STRATÉGIA BELSŐ NÉZETBŐL

Colony Survival

[IRTA BATE] **A Colony Survival első pillantásra csak egy szégyentelen Minecraft-koppintásnak tűnik, viszont a felületes szemlélődésnél tovább jutva villámgyorsan kiderül, hogy ez a játék sokkal több (egyben sokkal kevesebb), mint a Notch által megálmodott, majd a Microsoft által felvásárolt sikerprogram.**

A jelenleg még csak Early Access státuszban elérhető Colony Survival június közepén került fel a Steamre, de a program mögött álló holland testvérpár tagjai, Bas és Luke Boltjes már három éve dolgoznak a játékon, amiről nyíltan bevallották, hogy azt a Minecraft inspirálta. Ezt persze kár is lenne tagadni, hiszen a képeket vizslatva azonnal a dollármilliós bizniszé nőtt program jut az ember eszébe, elsősorban az 1x1-es kockákat használó voxeles grafika miatt. A hasonlóság viszont ezzel még nem ér véget, hiszen ahogy azt már a cím is mutatja, a túlélésen van a hangsúly, ráadásul hatalmas szerep jut az építkezésnek, illetve a kreativitásnak – utóbbin múlik, hogy mit hozunk ki a játék nyújtotta lehetőségekből.

UGYANAZ, DE MÉGIS MÁS

A két program összeméregetését ugyanakkor itt be is lehet fejezni, hiszen a Colony Survival egyrészt egészen más megközelítést kínál, mint a Minecraft, másrészt az Early Access státusznak köszönhetően még korántsem tartalmaz annyi lehetőséget, mint a 2011 óta létező és folyamatosan bővülő nagytestvér. A holland testvérpár alkotása viszont nemcsak a nagynevű elődtől tudja elhatárolni magát, de úgy általában a túlélésre fókuszáló többi programtól is (minden hónapban bemutatunk legalább egyet itt a PC Guru hasábjain), lévén itt nem az az alapkoncepció, hogy egyedül vagyunk a zord ismeretlenben, és egymagunkban kell boldogulni. Habár az első betöltést követően még tényleg csak mi vagyunk a véletlenszerűen generált pályán, de ezen szinte azonnal változtathatunk, és megalkothatjuk első „alattvalóinkat", akiknek azon nyomban munkát is adhatunk. A játék címe nem véletlenül Colony Survival: tényleg egy emberkékkel telezsúfolt, önműködő életteret kell létrehozni, ahol a survival műfaj szabályainak megfelelően nemcsak azt kell megoldanunk, hogy legyen a „mindennapi működéshez" elegendő élelem, de fel kell készülnünk az éjszaka előbújó zombik hadára is.

ADATOK

KIADÓ
Pipliz

FEJLESZTŐ
Pipliz

MŰFAJ
túlélős survival/ stratégia

MEGJELENÉS
2017.06.16.

STÍLUSMINTA

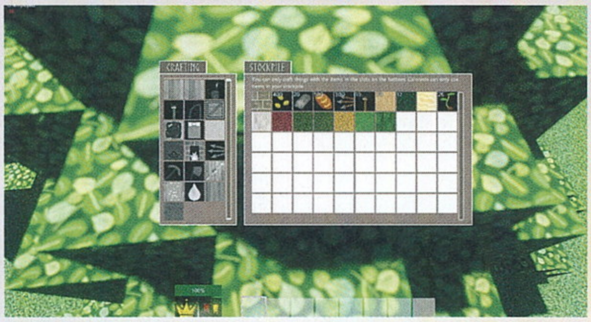
Minecraft
2011 (MOJANG)

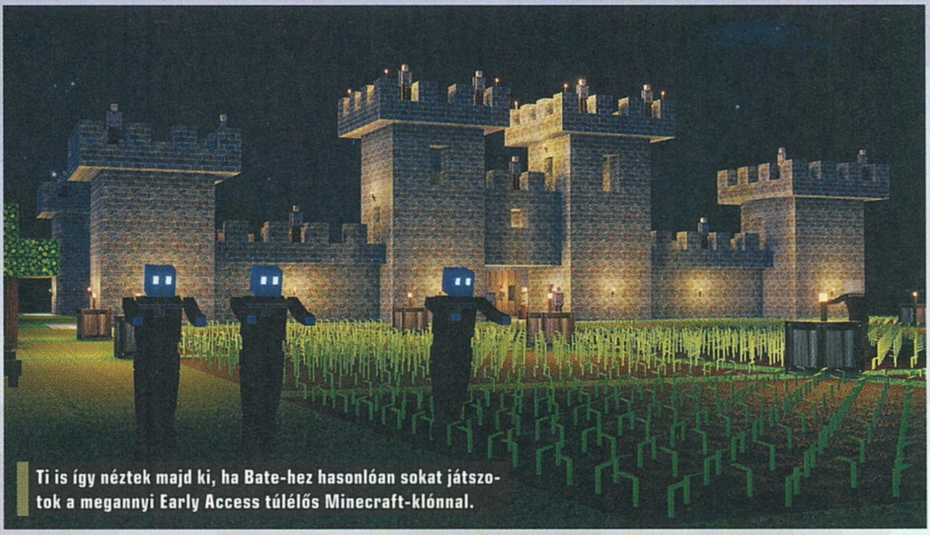
FortressCraft Evolved!
2015 (DIGITAL TRIBE)

REAL TIME STRATEGY SURVIVAL IN FIRST PERSON

Ez más játékokban úgy néz ki, hogy őrült módon nekiállunk termelni és nyersanyagot gyűjteni, de a Colony Survivalban nem ez a feladat. Hogy értsétek miről van szó, a legegyszerűbb, ha először precízen meghatározom a program zsánerét: belső nézetes túlélő stratégiai játék. Utóbbi nagyon fontos, hiszen sikerünk (vagyis az életben maradásunk) azon múlik, hogy mennyire látjuk át a játék rendszerét és logikáját. Habár tényleg mindent belső nézetből látunk és irányítunk, gondolkodni úgy kell, mint a klasszikus stratégiai játékok, a Settlers vagy az Age of Empires esetében: a feladatokat nem nekünk kell elvégezni, hanem ügyesen kell menedzselni az emberanyagot, hogy a kezünk alá dolgozzanak.

Telepeseink megidézésének alapfeltétele, hogy legyen egy ágy, ahol álomra hajthatják fejüket, illetve elegendő nyersanyag (azaz





Ti is így néztek majd ki, ha Bate-hez hasonlóan sokat játszotok a megannyi Early Access túlélős Minecraft-klónnal.

étel). Induláskor eleve rendelkezünk adott mennyiségű elemózsiával (értsd: kenyér), illetve alapanyagokkal az ágykészítéshez, szóval rögtön az első percekben lehet pár munkásunk, ám mielőtt kiosztanánk nekik a melót, érdemes átgondolni, hogy miképp lehet működőképes szisztémát felépíteni. Az emberkéknél ugyanis nemcsak a megalkotásnál kell figyelni az ételre, de mindennap szükséges egy fejadag, hogy senki ne maradjon éhen, és a rendszer is működjön – erről egyébként a jobb felső sarokban lévő kis kijelzőn korrekt tájékoztatást is kapunk.

Az éhség csillapítására tökéletes a kenyér. Kenyeret viszont lisztből lehet készíteni. Ahhoz viszont magok szükségesek és egy malomkő. Éppen ezért kell egy ember, aki megműveli a földet, és learatja a termést, muszáj építeni malomkövet és kemencét, ezekhez munkásokat rendelni, akik lisztet készítenek és sütnek, majd figyelni, ahogy a lánc végén lehelyezett tárolóknak hála a központi tárgylistánkban szépen gyűlni kezd a cipó, aminek köszönhetően másnap megint szó nélkül munkába állnak a telepeseink. A termelés tehát teljesen automatizálható, csupán rá kell jönni az összefüggésekre, és meg kell tanulni menedzselni a munkaerőt. Kihívás persze így is akad, hiszen mindez nem feltétlenül megy elsőre: a rendszert egyrészt ki kell tapasztalni (trial and error), másrészt a kenyérkészítés még csak egyetlen fázis, emellé meg kell oldani a többi „nyersanyag" termelésének (fa, kő, érc, vászon stb.) folyamatát is, hogy mindig legyen kellő cuccunk a fejlődéshez (például idővel ne termeljük a magokat, hanem vásároljuk), továbbá az építéshez és a védekezéshez.

THE NIGHT IS DARK AND FULL OF TERRORS

A védekezés ráadásul már a játék elejétől elengedhetetlen, hiszen folyamatosan változnak a napszakok, és holdvilágnál azonnal megjelennek a zombik is, akiknek egyetlen célja, hogy leméészárolják szerencsétlen telepeseinket. Ellenük kezdetben védekezhetünk árkokkal (ezzel persze a saját embereink mozgását is korlátozzuk), viszont ennél sokkal okosabb, ha rögtön rámegyünk a megfelelő ellencsapásra. Munkások helyett „megidézhetünk" őröket, akiknek az az egyetlen feladata, hogy nyilakat eregessenek az élőholtakba (figyelem, a nyílvesszőkről szintén nekünk kell gondoskodni).

> **Coming soon...**
>
> Ahogy azt a cikkben is említettük, a Colony Survival egyik legnagyobb hátránya, hogy a tartalom egyelőre nem túl változatos, és ez vonatkozik az éjszaka érkező hívatlan látogatókra is. Ellenfélből jelenleg csak egyetlen típus létezik, a zombi, de szerencsére azzal a fejlesztők is tisztában vannak, hogy manapság ez édeskevés, így már javában dolgoznak azon, hogy a program ezen része is tovább bővüljön. A tervek között szerepel újabb ellenfelek bevezetése, gyorsabb, illetve erősebb típusokra (jelenleg egy találattal kilőhetők a zombik) lehet majd számítani, és ezzel párhuzamosan érkeznek az ütősebb fegyverek is, úgymint a számszeríj, vagy éppen a puska a legstrapabíróbb rosszarcúak ellen.

A program ezen része lényegében úgy működik, mint egy alap tower defense program: leteszszük a katonákat, és azok rögtön tüzelnek, ha az ellenfél hatótávon belülre kerül. Kezdetben ezt csinálhatjuk úgy, hogy árkot húzunk, és hagyunk egy bejáratot, amit őrök védenek, később pedig a felhúzott falakra állíthatjuk az íjászainkat, hogy még azelőtt végezzenek a zombikkal, mielőtt megtalálnák a kapukat. Az éjjeli betolakodók száma egyébként egyenes arányban változik az általunk menedzselt lakossággal, szóval, ha felhúzunk egy virágzó faluckát több tucat telepessel, akkor számítani kell arra, hogy az éjszakai vendégek száma is jelentősen megugrik...

A SAJÁT JOGÁN ÉRDEMES A FIGYELEMRE

A Colony Survival legnagyobb erénye, hogy ügyesen mixeli a hagyományos survival műfajt a valós idejű stratégiával, és hiába nem mutat semmi újat, maga az élmény mégis frissnek hat. Ami pedig csodálatos, hogy korai hozzáférésű állapota ellenére a fent ecsetelt funkciók mind kifogástalanul működnek. A mesterséges intelligencia teszi a dolgát, ha ügyesen menedzselünk, akkor tényleg lesz egy önjáró kolóniánk, egyedül az útkeresésbe tudnék belekötni, de a rendszerben komolyabb hibát nem találtam. Az egyetlen nagyobb gondom, hogy egyelőre igencsak korlátozott a tartalom. Nincs állattartás, nincs időjárás, a terep ugyan szépen fest, ugyanakkor nem túl változatos. Ha kiismerjük a rendszert és profivá válunk (ez olyan 7-8 óra tiszta játékidő), akkor elkezd csökkenni a kihívás, és nem marad más, mint az építés és birodalmunk tágítása – ezzel persze nincs baj, de kellően változatos kontent hiányában mindez könnyen monotonná válhat.

Ezzel persze nem lebeszélni akarom az érdeklődőket, csupán arról van szó, hogy muszáj tisztában lenni azzal, jelenleg mi jár a húsz eurónkért (nagyjából 6100 forint). Emellett viszont azt is meg kell jegyeznem, hogy a Colony Survival jelen formájában is tisztességes munka: amit a fejlesztők ígérnek, az tényleg ott van a programban, és ami még fontosabb, működnek a funkciók, ráadásul emellé gusztusos menük társulnak, és a holland srácok segédletekkel is ellátták a kezdőket, szóval nem magunktól kell rájönni minden funkcióra. Mindezek mellé folyamatosan dolgoznak portékájukon, tájékoztatnak a fejlesztésről, és érkeznek is a frissítések, így nem csoda, hogy a steames értékelések is kifejezetten pozitívak. Én is csak azt tudom mondani, hogy a Colony Survival bőven megér egy próbát, egyáltalán nem kidobott pénz a beszerzése, és kifejezetten azoknak ajánlom, akik most ismerkednek a túlélős műfajjal, vagy veteránok, és a sok egykaptafa program után némi frissességre vágynak.

Ennél ijesztőbb screenshotot még nem láttunk, pedig dolgozunk egy horroros különszámon is.

A VÍZBŰ VESZI KI A ZOXIGÉNT

OXYGEN NOT INCLUDED

[ÍRTA WILSON]

A spanyolviaszt ugyan nem akarja feltalálni, de a túlélős játékok műfaját továbbgondolja a Don't Starve-val világhírnevet szerző Klei. Megérkezett a Dwarf Fortress és a Rimworld szerelemgyereke, ahol nem a fapopulációt kipusztítva, hanem oxigént előállítva kell túlélni.

Volt egy kiváló tervem. A barlangomat az ágyak felé eső jobb oldalon tovább már nem tudtam kibővíteni: 1 cellával a plafon felett úgy 400 liternyi bűzös, fertőzött, gusztustalanul kinéző víz pihent, csak arra várva, hogy egy hirtelen támadt résen beszivárogva elmosson mindent, amit csak el tud érni. Lejjebb... lejjebb azonban nem volt semmi.

Ismét a túlélés számít, ám a mókuskerék ezúttal szó szerint értendő, hisz ha energiát akarsz, le kell futni pár kilométert.

Leszámítva persze azt a nagy felhőnyi szén-monoxidot, amely – mivel nehezebb a levegőnél – fantasztikusan le tudott ülepedni abban a kis vájatban, amit a természet és a procedurális generálás istenei helyeztek el ezen a furcsa térképen. Ismertem a vájatot, fél órával korábban ugyanis én magam tártam fel a közelében levő területet, azt tervezve, hogy oda rakom majd azt az orvosi ágyat, amely meggyógyította volna a telepeseim sérüléseit. Erre különösen Devonnak lett volna szüksége, aki pár perccel a startot követően összeszedett pár harapást egy közeli ellenféltől, miután a csata közben egész egyszerűen elaludt. Persze tudhattam volna, hogy baj lesz, elvégre mikor kiszállt a teleportkapun keresztül, látható volt, hogy narkolepsziás, de reméltem, hogy egy két fogsorral rendelkező, páncélos bogár azért egy olyan dolog, ami el tudja űzni az álmokat. Nem így lett, ellenben a barátságtalan lény nemcsak Devonból rágott ki egy nagyobb darabot, de az elektromos vezeték egy jelentős részét is magába tömte, hogy aztán egy lyukon át távozzon a színről. Szóval az az ágy a frissen kiásott föld helyére került volna, csak azzal nem számoltam, hogy a szén-monoxid bár leülepszik, de szeret vegyülni is – és a közelben ezt két dologgal tudta megtenni. 1. Azzal az oxigénnel, ami az egész telepet életben tartotta. 2. Devonnal, aki az ásás és az építkezés terheit vette a vállára. Miközben a településem szépen, lassan, de magabiztosan masírozott a pusztulás felé, azért eszembe jutott valami – legalább Devon sérülései miatt nem kell majd aggódnom, elvégre pár percen belül úgyis mindenki meg fog halni!

MEG.FOGSZ.HALNI

És ez csak egyetlen település rövid, de emlékezetes históriája volt – az Oxygen Not Included (ONI) ugyanis legalább annyira szól a túlélőkről, mint az újrapróbálkozásokról. Nem is csoda, alapjáraton ugyanis egy túlélős játék, de nem a sablonos fajtából: a Klei lényegében fogta az önálló személyiséggel rendelkező MI-ről és az ultrakomplexitásáról ismert Dwarf Fortress formuláját (építs fel a semmiből egy működő gazdasággal rendelkező kis települést), a cég számára a hírnevet meghozó Don't Starve egyszerű tanulhatóságát és grafikus stílusát, és az egészet megfejelte a Rimworld-féle közérthető komplexitással. Voilá, meg is született a 2D-s, oldalnézetes Oxygen Not Included.

Alapjáraton véve nagyon egyszerű a helyzet: egy aszteroida felszín alatti területére csöppen három túlélő, akiknek a közelükben megtalálható nyersanyagokból gazdálkodva kell felhúzniuk egy biztos, teljes egészében önellátó menedéket. Maguk a karakterek közvetlenül nem irányíthatók, csak a feladatok jelölhetők ki nekik. Ilyen az ásás, a betakarítás, az építés, az összeszedés és a feltakarítás. Ebből a felsorolásból a legelső a legfontosabb, az aszteroida ugyanis egymásba fonódó rétegekből áll: minden blokknak van egy adott típusa. Ez lehet fém, kő, nyersanyag, gáz vagy akár folyadék is. Értelemszerűen ezeket megszerezve lehet felhúzni a túléléshez szükséges gépeket.

ADATOK

KIADÓ
Klei Entertainment

FEJLESZTŐ
Klei Entertainment

MŰFAJ
túlélős

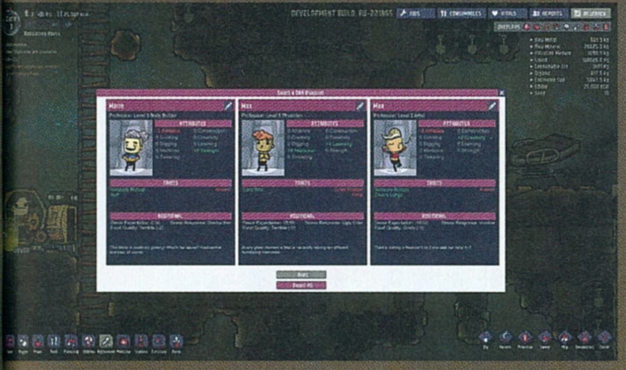
MEGJELENÉS
2017.05.18.

STÍLUSMINTA

Dwarf Fortress
2006 (BAY 12 GAMES)

Rimworld
2016 (LUDEON STUDIOS)

Ha operettet adok elő, amit ki is hangosítok, akkor az ugyan elveszi az oxigént, de legalább művelődve és jól szórakozva fullad meg a bázis minden tagja.



Rendkívül bájos, egyedi stílust kapott a Klei új játéka, emellett pedig a kihívással sem spóroltak az alkotók. Oxigénnel annál inkább.

FELFEDEZŐK

Ez alapján úgy tűnhet, hogy ez pontosan ugyanolyan, mint a műfaj bármelyik másik játéka, csakhogy van egy kis csavar: a Klei az egész mögé egy, ha nem is százszázalékosan, de ultra élethűen kidolgozott részecske szimulációt pakolt, amely elsősorban a gázok és a folyadékok viselkedését, és az egymással való kölcsönhatásukat hivatott illusztrálni. Ennek megfelelően az idő nagyobbik része elsősorban nem azzal telik, hogy kitaláljuk, mit egyenek a szerencsétlenek, hol aludjanak, vagy hogyan viselkedjenek egymással, inkább az kerül előtérbe, miként lehet túlélni egy újabb napot anélkül, hogy betörne a víz, túl sok lenne a mérges gáz, vagy hogy egyáltalán legyen oxigén.

Ugyanis nem véletlenül szerepel a címben az, hogy Oxigén nem jár a játék mellé – az indításkor véletlenszerűen generált térkép, illetve a kezdőhelyszín természetesen tartalmaz egy elfogadható mennyiséget, amit az első pár éjszaka fel tud dúsítani a plafonon található oxigén-szikla, de ez nagyon gyorsan elfogy, azt követően pedig mindenképp muszáj valamilyen megoldást találni az O2 pótlására. Főleg, mert itt emberekről kell gondoskodni, akik nem csak be-, de ki is lélegeznek, csak akkor már egészségtelen széndioxidot, ami ha túlsúlyba kerül, felborul a rendszer, és megkezdődik a biztos menetelés a haláltusa irányába.

Oxigént szerencsére sokféleképpen elő lehet állítani – kezdésnek ott van az alga alapú deoxidáló, amely alga és energia felhasználásával tud lélegezhető gázt előállítani, de mivel az alga véges alapanyag, ez csak kezdetben hasznos. Ennél sokkal hatásosabb egy elektrolízer, amely egyenesen a vízből veszi ki az oxigént, cserébe viszont hidrogént is kilövell magából, ami sajnos nem lélegezhető be – és ezen a ponton jön képbe először az, hogy az ONI-ben tényleg minden összefügg egymással, a hidrogén ugyanis pompásan használható azzal a hidrogén generátorral, amely nagymennyiségű áramot képes termelni.

A-ON

Az oxigén, és persze az élet mellett ugyanis tényleg az energia a hosszú távú élet harmadik alappillére, amit szintén több módon is meg lehet kaparintani. Egy ma született bárány – egész pontosan duplikáns, így hívják hivatalosan a túlélőket – a leggyorsabban fizikai erővel, szó szerint egy mókuskerékbe pattanva termelhet annyit, amely már fel tudja támasztani az olyan alapvető gépeket, mint az ételgyár vagy mondjuk a kutatóállomás. Utóbbi fontosabb, mint azt gondolnád, mivel minden magasabb szintű gépezetet, illetve ahhoz kapcsolódó kiegészítőt fel kell találni.

Kiegészítőből, felhúzható objektumból pedig már most is rengeteg van, de az újabb és újabb frissítések is folyamatosan hoznak újabbakat, ezekre pedig szükség is lesz, ahogy nő a település és a benne lakók száma (egy méter feltöltődését követően újabb duplikánsokat – tulajdonságaik megválasztásával – lehet kiszedni egy a startkor megkapott gépezetből) úgy nőnek az igényeik, és úgy kell egyre több mindenre figyelni. Például arra, hogy a gázok folyamatosan mozognak, teremről teremre, így nem árt néhol zsilipeket, esetleg légáteresztő járatokat felhúzni (amire éppen szükség van). A folyadékok is hasonlóan viselkednek, sőt a komplexebb masinákhoz bizony már nemcsak víz, de szennyvízelvezetés is kell, a csöveket pedig neked magadnak kell leraknod és az egész hálózatot is neked kell megtervezned; idővel aztán képbe lép a hőmérséklet, mint tényező, megjelenik a fagypont (ami azonnal szét tudja bomlasztani a vezetékrendszert), a túlmelegedés, és az ezzel járó összes nyűg.

Mindezekből leszűrhető, hogy az ONI cseppet sem nevezhető egyszerűnek, komplexitása ellenére mégsem követel meg annyira durva tanulóidőszakot, mint mondjuk elrettentően nehéz atyja, a Dwarf Fortress. Ez többek között tökéletes, sallangmentes kezelőfelületének, a Klei-re jellemző művészeti stílusnak, és persze az öntanulásnak tudható be. Minden egyes elbukott település, minden halott duplikáns ugyanis felfogható egy leckének, amiből tanulni kell. Ez egyben a 23 eurós (nagyjából 7000 forintos) ONI legnagyobb erőssége és gyengesége is. Erőssége, mert nem rág mindent szájba, hanem szórakoztató módon vesz rá a rendszerek megismerésére és a közöttük levő összefüggések felfogására. Gyengeség is, mert közel sem annyira kötetlen, mint amilyennek elsőre látszik: tulajdonképpen csak egy lehetséges rendszert fogad el igazán hatékonynak, attól eltérni igazából nem lehet, hiszen a szabályok kötöttek, csak az odavezető út változik mindig. Az azonban annyira lebilincselően szórakoztató, humoros és persze könyörtelen, hogy ez legyen a legnagyobb baj – na meg az oxigén hiánya, ugye, az ugyanis nem jár alapból!

VÉDD AZ OTTHONOD

FORTNITE

[ÍRTA MCMACKÓ] **Jött a Vihar és elsöpört mindent! A Föld 98%-át ledaráló lila felleg a semmiből érkezett, a gonoszságot, zombihadat és pusztulást magával hozó átok pedig a túlélőket is heves védekezésre kényszerítette. Még jó, hogy itt vagyunk mi, játékosok, és közös erővel lépünk fel a bolygónkat veszélyeztető fenyegetéssel szemben! Az Epic új játékában a jövőnk a tét!**

A Fortnite furcsa madár, mégpedig nagyon sok szempontból. Körülbelül 2011-ben hallottunk először az Epic stílusos küllemmel bíró kraftolós akciójátékáról, amely a bejelentés idejében az Unreal 4 motor egyik első fecskéjének számított, illetőleg az Epic szélesedő repertoárjának zászlóshajójaként tűnt fel az akciójátékok tengerén.

2017-ben pedig a program végre eljutott a korai hozzáférésű stádiumba, ami két dolgot jelent: egyrészt a készítők nagyon lassan, de végül kellő magabiztossággal elértek odáig, hogy a játékot hamarosan teljes körben is megjelentetik, illetve a kurrens állapotokat már a közönségnek is meg merik mutatni. Másrészről pedig a program csiszolására még mindig jut egy kis idő, így kellően kiforrott végleges produktummal lehet a fejlesztési periódus végén előrukkolni. Az egyetlen kérdés már csak az, hogy egy ilyen hosszúra nyúlt fejlesztés mennyire csorbíthatja a játék frissességét.

Elvégre hat-hét év alatt konzolgenerációk váltják egymást (márpedig a Fortnite nem titkoltan a konzolos közönséget is igyekszik megszólítani), fejlesztői trendek állhatnak teli talpról fejtetőre, és a piac is átalakulhat.

Annyit elárulhatunk, hogy a sok év fejlesztési idő nem veszett kárba – a Fortnite előzetes verzióján látszik a gondosság, a fókuszált és egyben nyitott fejlesztői szemlélet, valamint a sok-sok ötlet és még több játékmechanikai réteg sebészi precizitással történő összeillesztése. Ám az újszerűség érzetét nem lehet egyszerűen a játékmenet zsúfoltságával megoldani.

JÖN A VIHAR!

Kezdjük is mindjárt az alapszituáció felvázolásával. A Vihar mindenféle előjelzés nélkül sújtott le szeretett földgolyónkra! Az emberi populáció java eltűnt, majd jöttek a szörnyek. Kisebbek, nagyobbak, zombiformájúak, később lila ködből összeállók. A lakosság maradéka csoportokba verődik és hősiesen állja a sarat a támadásokkal szemben. A beavatatlan túlélők száma persze egyre csökken, így minden megmentett lélek nagyban növeli az emberiség fennmaradásának az esélyét. Itt kapcsolódunk be az események sodrásába – apró robotok által irányított bázisunk elfoglalása után elindulunk a hosszú úton, miközben társakkal találkozunk (ezek lennének a többi játékosok), túlélőket és alapanyagokat gyűjtünk a háttérben húzódó többi játékréteg menedzseléséhez, tervrajzokat keresünk, lootot vadászunk, megvédjük a bázisunkhoz kapcsolódó pajzsok, valamint a történetet előremozdító kulcspozíciók helyszíneit. Azaz úgy gurítjuk előre a forgatókönyv fejezeteit, hogy közben változatos és minőségi módon szórakozunk. Eközben csapatosan mókázunk az online fronton küzdő játékosokkal, és közben állandó késztetésben maradunk a játék újbóli és újbóli elővételére.

LEGJOBB VÉDEKEZÉS AZ ÉPÍTKEZÉS!

Miután elindult a kampány, igencsak meglepődtem a program nem mindennapi szervezettségén. A Fortnite alapját azon külső (mondhatni TPS) kameranézetből játszódó szakaszok jelentik

ADATOK

KIADÓ
Epic Games

FEJLESZTŐ
Epic Games, People Can Fly

MŰFAJ
kraftolós-védekezős online akciójáték

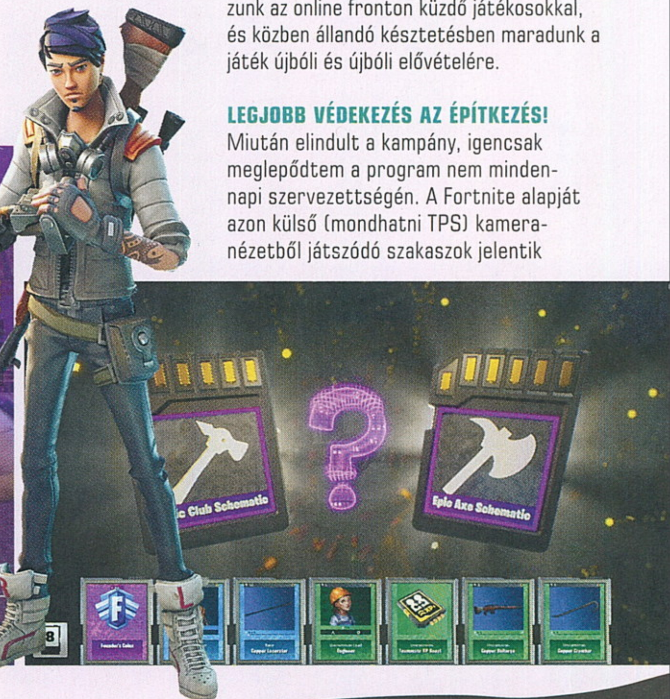
MEGJELENÉS
2017.07.25.

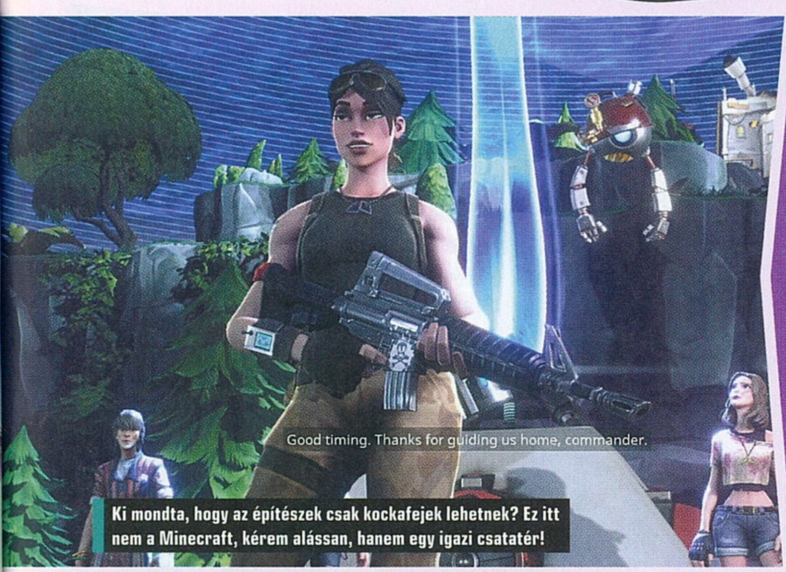
STÍLUSMINTA

Plants vs. Zombies
2009 (ELECTRONIC ARTS)

Minecraft
2009 (MOJANG)

Bár az éjszaka előtörő szörnyek gondolata rémisztő, az Epic inkább a humorra fókuszál, mint az ijesztgetésre.





Ki mondta, hogy az építészek csak kockafejek lehetnek? Ez itt nem a Minecraft, kérem alássan, hanem egy igazi csatatér!

ÉLJENEK A LÁMÁK!

A pálya végi loot ládikók mellett a Fortnite behozza a cuki lámák intézményét, amelyek úgy működnek, mint egy cukorkákkal teli pinyáta. Ha markunkba kerül egy láma, akkor a csaták közötti bázismenedzselő szakaszokon szétpüfölhetünk egyet-egyet. A konfetti eső mellett pedig értékes tervrajzok, túlélők, XP-modulok és egyéb nyalánkságok üthetik markunkat. Lámából van többféle is; az ezüst és az arany nyilván többet ér, mint a sima. Láma-szintlépő kártyákat, vagy akár valós valutáért vásárolható négylábúakat is elsüthetünk, ha erre van igényünk.

természetesen, ahol a tényleges akció zajlik. Ilyenkor tudunk alapanyagot harácsolni, ezeken a pontokon tudjuk a terepet felderíteni, amelyet egyébként minden kampány esetében (elvileg) procedurálisan generál a program. Legyen szó checkpoint-kergető – azaz nevezetes lokációk feltárásán alapuló – objektívákról, vagy konkrét helyszínek bevédéséről, előbb vagy utóbb elő kell vennünk az építész-hajlamunkat is. A Fortnite ugyanis nagyon nagy hangsúlyt fektet arra, hogy apró erődöket emeljünk a pályákon hullámokban támadó zombihordák ellen. Amíg az akciórészek kezelése viszonylag egyértelmű, addig az építési módra történő átváltás némi beleszokást és rutint igényel. Persze minden megy aztán gyorsan-ügyesen, mert a rendszer komplexitása ellenére is kellően ergonomikus lett. Emelhetünk falakat, padlót, plafont, emelvényeket, lépcsőket (különböző strapabírással rendelkező alapanyagokból, mint a három kismalac meséjében), és természetesen csapdákat is, amiket hasonló tervrajzok alapján tudunk kraftolni, mint a fegyvereinket. Bár a környezet sokféle kincset rejt, az óvatlan építkezéssel hamar lezabálhatjuk a ritkább alapanyagkészleteinket. Ja, és persze ilyenkor sem mindegy, hogy egyedül halad az ember a kampányban, vagy a pályákra összejön egy jó kis társaság. Kifejezetten öröm egy lelkes brigáddal összedolgozni, mások építési ötleteire rácsodálkozni, vagy a tapasztaltabb játékosok Fortnite-fortélyait ellesni. Előfordulhat, hogy az összeállt banda tempója kicsit másabb, mint amit a hangulatunk (vagy gyűjtőszenvedélyünk) épp kívánna, de ha beindul a cséphadarás, akkor a vérszagra hamar összegyűlik a szétszéledt társaság.

A történetben több központi helyszínt is bejárunk, de alapvetően a rajzfilmes stílusban megálmodott észak-amerikai vidék jelenti a sajátos miliőt.

Ha egy játék ilyen hosszú ideig készül, hajlamosak vagyunk a szkepticizmusra, ám a Fortnite egyelőre meggyőzőnek hat.

A hullámok bedurvulásával pedig a különböző új ellenféltípusok is megérkeznek. Szerencsére a loot és az abból kinyerhető különböző fokozatú, szokásos „gyakori-ritka-epikus…" tengelyen elhelyezkedő cuccok is segítik a precízen fokozódó kihívás legyűrését. És meccsről meccsre egyre jobban érezhetjük, hogy akár a harc, akár a támogató jellegű játék esetében milyen megközelítést érdemes alkalmazni a győzelem érdekében.

MACKÓBÁZIS JELENTKEZIK!

Az építgetős/bevédős részek és a heves csatázások között kvázi a kampány főmenüjében találjuk magunkat, ahol legalább annyi a teendőnk, mint a terepen. A bázisunk menedzsmentje sok-sok odafigyelést igényel, de édes a feladat, mivel praktikusan a loot szétosztása és megfelelő feldolgozása történik ezeken a szakaszokon. Vannak hősök, túlélők, akiket csapatokhoz rendezhetünk, vagy adott esetben fejleszthetünk is. Vannak nyersanyagok, tápolható eszközök – sőt saját hősünket is végigvezethetjük a skill-fáján. Lehet kutatni, bázist terebélyesíteni, lámákat pofozni (és upgradelni) a további lootért cserébe. Szóval a köztes játék még talán sokrétűbb, mint a pályákon való akciózás. Az óvatlanok számára kicsit már-már soknak is tűnik az a temérdek réteg, amit a Fortnite ezen a ponton kínál. Szerencsére a kampány eleje pont arról szól, hogy a játékost bevezesse a részletek rejtelmeibe.

HALVÁNY LILA GŐZ

A Vihar jött, látott és pusztító erejével letarolta a világot. Az űrből csak a bolygót beborító lila felhőnek tűnik, közelebbről azonban olyan misztikus-inváziós erőtérnek, amely után Lovecraft is elismerően csettintene. A Storm az emberiséget szolgalelkű zombikká és azok különböző variánsaivá alakította. A történet kulcsa a felhő keletkezésében és megfékezésében rejlik - a lila köd azonban több borzalmat tartogat, mint azt a túlélők az első pillanatban gondolják.

KASZTOK

Harcos:

Tipikus általános hős, amely remek egyensúlyt képez a lehetőségek között. Sokan ezen a kaszton maradnak majd, mivel a fejleszthető képességei javát a távolsági harcokra tudja fordítani, és persze az sem baj, hogy gránátot hajíthat, és csatakiáltásával a társak buffolására is képes. Más vonalon nem túl jó, de kell a tűzerő, ha egyszer beindulnak a Huskok.

Építő:

A Fortnite tankja, aki más szempontból lesz bázikus fontosságú, mint a szokásos online akciójátékokban... Az építési képességei mellett a speciális báziserősítő tulajdonságai, valamint a lomhaságát ellenpontozó tömegrendező ereje miatt szeretjük. Jön a hullám? Szóljatok csak az építőnek, aki bika módjára fogja a zombicsapatokat helyükre tenni.

Kívülálló:

Fura figura, az már biztos! Főként a terep megismerésében és kiaknázásában van szerepe. Gyorsan mozog és effektíven gyűjtöget, így mindenképp hasznos részét képezheti a csapatnak. Fejlesztései is főként ezekre a pontokra összpontosítanak, de speciális kütyüjei (pl. a Teddy ágyú) is jól jöhetnek majd egy-egy combosabb küldetés teljesítése során.

Ninja:

Ahogy a neve alapján elképzeljük, a fort-ninja is okos, gyors, mi több, a legmozgékonyabb az összes karakterosztály közül. Dupla ugrásával és közelharci képességeivel ideális a Huskok testközeli aprításában. A gyorsaságért és az agilitásért cserébe persze hamarabb megfekszik az ugribugri, ha a viharszörnyetegek sűrűjébe kerül.

Nem bennetek van a hiba, ha déjá vu-tök van, a Fortnite népszerű multis címekből merít ihletet.

Ráadásul a fejezetek előremozdítása nemcsak a terepen történő kalandozás közben pörög, hanem a köztes szekciók adott lépéseinek teljesítésével is. Így állandó a jutalomérzet, mindig van motiváció.

A játék készítői szorgosan jegyzeteltek a mobiljátékok elmúlt öt évének termésének tanulmányozása közben. Ugyanis a mikrotranzakcióktól kezdve a fokozódó napi jutalmakon át mindenféle olyan trükköt bevetettek, amelyek a függőséget, finomabban fogalmazva a játékra való rákattanást fokozzák.

A régi vágású játékosok számára a klasszikus értelemben vett videojátékos élményt akár csorbíthatják is a mindenféle rászoktató fortélyokat bevető okosságok. A mikrotranzakciók alkalmazott formája viszont szerencsére nem a pay2win, azaz a „fizess, hogy nyerhess" modell felé tereli a játékot.

A V-buck halmokat valódi pénzért válthatjuk be, amivel a lootok pörgetését (és a mellékelt dobozkában bemutatott lámapüfölést) lehet felgyorsítani.

PIXAR FILM, UNREAL MÓDRA?

A Fortnite első látásra tényleg úgy néz ki, mint egy tisztességes CG mese, de a hirtelen örömöt hamar lelombozza a tény, hogy az U4 motor csinnadratta-potenciálja messze nincs úgy kihasználva a Fortnite-ban, ahogy azt a videók alapján elképzeljük. Persze, nem néz ki rosszul a játék, de fogalmazzunk úgy, hogy inkább a teljes látványban van valami magával ragadó, mintsem a részletek összjátékában. Ha elkezdjük a pályaelemeket vizslatni, vagy úgy általában a karaktermodelleket közelebbről elemezni, úgy láthatjuk, hogy a régóta húzódó fejlesztés bizony ráteszi a bélyegét a játék vizualitására. Az egykoron Unreal 4-zászlósként elővezetett játék viszont olyan szempontból példaértékű lehet a játékos kommuna számára, hogy egészen tisztességes beállítási lehetőségekkel (és az indie U4-alkalmazókhoz képest egy fokkal erősebb optimalizáltsággal) bír. A menüben a játék vizuális paramétereit szanaszét igazgathatjuk, a különböző effektusok butításával, a belső felbontás akár 480p-ig történő visszaméretezésével pedig akár gyengébb desktop masinákkal, vagy egy közepes laptoppal is kompatibilissé varázsolható a program. Érdemes variálni a beállításokkal, mert a vihar érkezése sokszor masszív terhelést tesz az erősebb vasakra is. Jön a lila felhő, megindulnak a randaságok, elkezdődik a csihi-puhi, ami a

Nincs itt semmi gond, agresszió vagy horror. A kis cukiságok éhesek, az automata fegyverrel gyorsabban osztható ki a rengeteg hamigolyó, ami a napi szükségletet fedezi.

zűrzavar közepén sokszor a stabil fps-mutató kárára mehet. A konzolos verziókhoz egyelőre nem volt szerencsénk, de az a hír járja, hogy azok között a PS4 Pro-verzió néz ki a legjobban a maga extra effektjeivel (inkább apróságokra érdemes gondolni, mintsem katartikus látványjavulásra). Az XO-verzióról is jókat mondanak net-szerte, csak a Microsoft gépein számítani kell a már-már szokásosnak tekinthető 900p-s felbontásra. A játék prezentációs értékeit amúgy a stílusos és első beletanulás után jól átlátható felhasználói felület, valamint a hangulatos audio szekció is fokozza. A mesés stílushoz olyan szinkronhangok társultak, mint a Horizonból és a Life is Strange-ból ismert Ashly Burch, aki a Pixar-szökevény Ray robotnak adja majd a hangját. De a stáb tagjai között olyan veteránokat is találhatunk, akik korábban a Samurai Jack, a Bulletstorm vagy a Pacific Rim: Uprising szórakoztatóipari finomságokhoz adták kölcsön a tehetségüket.

Nem ez a játék fogja visszahozni az UT játékosait az Epic holdudvarába, de korunk online alkotásai között lesz helye.

JÓ LESZ EZ, KÉREM!

Jó lesz, de lehet, hogy későn? A Fortnite sokáig készült és gyakorlatilag mindent felvonultat, amit az elmúlt években a videojátékos piac behozott a fősodorba. Így egy speciális, mégis sok helyen ismerős mixtúrát kapunk, általánosan fogyasztható formába burkolva. Talán lesznek olyanok, akiknek sok lesz a Fortnite rétegelt szerkezete. Mások a túlságosan ismerős játékelemek, esetleg az olykor kopottas látvány miatt fognak gyorsan elfordulni a játéktól. A többieknek viszont hosszú és tartalmas szórakozást garantálhat a játék, amely végső változatának megjelenéséig 2018-ig (!) kell várnunk. Cserébe a program már most szokatlanul egyben van korai hozzáférésű státusza ellenére, az „alapítók" pedig extra loottal és a korai hozzáférők büszkeségével vághatnak bele a mindent ellepő lila vihar elleni küzdelembe, a 40 és 150 euró (12 000 és 46 000 forint) közötti beugró megszerzése után. G

MEGA-MIXTÚRA

AVAGY MILYEN JÁTÉKOKBÓL MERÍTETT AZ EPIC

Plants Vs. Zombies:

A Popcap hihetetlen sikerű játékaiban rajzfilmes stílusú kerti virágokkal harcolhattunk a vicces zombiseregek ellen. A legutóbbi PvZ-epizódok már masszív külvárosi hadszíntereket sorakoztattak fel.

Tower Defense:

A flash játék, amelyből komplett iparág nőtt ki az elmúlt évtizedben. Sorban támadó ellenfelek? Megfelelően elhelyezett védvonalak? Talán nincs MOBA és nincs Fortnite sem, ha a Tower Defense nem hódít.

Minecraft:

Bár a Fortnite terepe nem gyalulható, a kraftolás-gyűjtögetés-építés intézményét a Mojang alapművéből emelték át. A Fortnite is szereti a procedurálisan generált terepeket, így duplán jogos a párhuzam.

Overwatch:

Az online hőslövöldék origója. Loot-ládák, menő szuperhősszerű karakterek, színes-szagos grafika, és mágikus hangulat. Ezeket a pontokat a Fortnite is ügyesen másolja a Blizzard sikertörténetről...

Destiny:

A Bungie alapműve sikeresen vegyítette a Halo fegyverjátékát a Diablo-epizódok és az MMO-k dungeontúrásának élményével. A Fortnite szemrebbenés nélkül próbálja a Destiny erős online alapjait átvenni.

LARA TÚLÉLNÉ VAJON?

DIE YOUNG

[ÍRTA BÖJTI] Lassan úgy tűnik, mintha az egész korai hozzáférés arra lett volna felépítve, hogy pár felbukkanó, időközben népszerűvé váló műfajból a világon mindenki kisajtolhassa a saját kis üzletét, még Gizi néni is a szomszédból, ami persze többnyire minőségromláshoz vezet. Így járt a túlélős, kraftolós zsáner is, ami ezúttal a Tomb Raider és a Far Cry világába tesz kitérőt.

Egyedül maradtál, senki nincs a közelben, ismeretlen bolygóra zuhantál, minden és mindenki ellened fogott össze, bármikor meghalhatsz, sőt meg is halsz. Sokszor. Ilyen esetben pedig hiába duruzsol a hang a füledben, hogy „szabad, független, erős személyiség vagy", mert a kiszáradástól, éhhaláltól, a sziklák közti összezúzódástól ez sem véd meg. Na de meddig lehet szórakoztató és jópofa egy unalomig rágott csont? Az űrt, a legkülönfélébb bolygókat, a tenger mélyét, a sivatagot és a barlangokat, az apokalipszist és zombifertőzések idejét megjárva őszintén elmondhatjuk: semennyire. Wilson speciel felém keresztet tartva menekül, ha a téma csak szóba kerül, Bate már felöltötte Pókember hacukáját, hogy fittyet hányva hősies sorsára bűntény során intézzen el, Chocho meg csak nagyokat sóhajtozik, mikor a „túlélő" szó felbukkan az Early Access címeket bemutató cikkek között.

Más szóval a zsáner telítve, a túlélés a könyökünkön jön ki, aztán megjelenik a steames és egyéb bundle-ökkel, jófajta akciókkal kufárkodó IndieGala, beáll a Green Man Gaming mellé a sorba, az olaszok meg semmit sem bízva a véletlenre olyan játékot alkotnak, amire hirtelen mindenki rágerjed. No, nem egy PUBG (PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS) az, amiről szó van, de a korai, meglehetősen bugyuta trailer és néhány frissítés után egész érdekes koncepciót fedezhetünk fel az elhagyatott szigeten játszódó túlélősdi mögött.

EZT A HŐSNŐT NEM FOGOD SZERETNI

Van ez a leány, aki saját elmondása, bevezető monológja szerint a gazdagságba született, mindent kipróbált, a drogoktól sem félt, sőt folyamatosan tolt mindent, ami kicsit is felpörgette, adrenalint nyomott a testébe. Aztán élete bulijának vetett véget egy emberrablás, aminek hála a Földközi-tenger egy régen elfeledett szigetén rekedt, ahol egyedül kell szembenéznie az összes létező veszéllyel, ami ilyen esetben fennállhat.

Elsőre mondjuk, ebből nem sok minden látszódik, derül ki, elvégre megkapva az irányítást a belső nézetes kaland-akció a parkourt mutatja be, avagy ki kell kapaszkodni és ugrálni egy mély kútból. Aztán a szabadba érve kitárulkozik a szemkápráztató világ, ami hegyeket, dombokat, épületeket és nagyobb mélységeket egyaránt kínál a felfedezéshez. Persze egyből jönnek a bevezető feladatok, lassan kibontakozik egy történeti szál is, ami idővel majd a végkifejlethez vezet, de a sztori kiélvezése csak egy apróság, ami medret ás a feltartóztathatatlan víznek – vagyis először inkább a hiányának. Elvégre a képletbe nem véletlenül lett bekeverve a túlélős játékok műfaja, vízre és élelemre szükség van, sőt vigyázni kell a nagy magasságokkal is, elvégre a leány mintha üvegből volna, egy kis eséstől is összetöri testét, de nem árt fegyvert sem adni a kezébe, mert az élővilág bizony kellő veszedelmet jelent számára.

Vérszomjas kutyák, farkasok, kígyók, óriási patkányok sétálgatnak, kúsznak és másznak mindenfele (és ez csak az állatvilág), komolyabb intelligenciát nélkülöző támadásaik pillanatok alatt vetnek véget a karakter életének. Ha pedig sikerül előrehaladni a sztoriban, úgy kerülnek napfényre a minden szempontból sötét titkok, a rejtélyek, a mocskos kis

ADATOK

KIADÓ
IndieGala

FEJLESZTŐ
IndieGala

MŰFAJ
akció, kaland

MEGJELENÉS
2017.06.05.

STÍLUSMINTA

The Solus Project
2016 (TEOTL STUDIOS)

Kona
2017 (PARABOLE)

Kellemes, idilli környezetben bandukolhatunk a szigeten, de soha ne lepődjünk meg, ha hirtelen a nyakunkat törjük, esetleg más töri/vágja/rágja le a fejünket.

apróságok, amikkel együtt bizony pszichopata gyilkosok is felbukkannak. Véres és hullákkal teli jelenetekben nincs hiány, annyi biztos.

LARA UTÁN SZABADON

Ami viszont a thrilleres/horroros vonalnál is sokkal jobb, illetve zárójelbe teszi az egész túlélős és kraftolós mizériát, az a felfedezés, a sziget teljes kiismerése. Mintha a Tomb Raider és Far Cry, illetve a Dying Light gyermeke volna, a Die Young sokat épít a parkourre, egy-egy esetben alaposan át kell gondolni, hogyan is lehetne feljutni egy-egy magaslati pontra, ezek a túrák és akrobatikus helyzetek pedig nagyon jó, hangulatos adalékot szolgáltatnak a misztikus háttérelemekkel, a kegytárgyak és szentélyek jelenlétével, az okkult társaság nyomaival. A fejlesztők ráadásul folyamatosan frissítik a programot, újabb és újabb elemekkel fűszerezik a receptet, miközben kereskedésre született NPC-t is belepakoltak a játékba, növelték az ellenfelek számát, és a többi. Emiatt minden héten rá lehet bukkanni valami apró újításra, mialatt a régebbi elemek is csiszolódnak – a környezet élettel telt meg az elmúlt hónapban, a hangok egyre jobbá váltak, avagy aki támogatja a fejlesztést, szem- és fültanúja lehet az állandó változásnak, fejlődésnek.

A túlélésre összpontosító játékok korát éljük, a Die Young különlegessége pedig a felfedezés élménye, amit Lara babától sikerült eltanulni.

Az persze egyértelmű, hogy az IndieGala 15 eurós (tehát nagyjából 4600 forintos) alkotása nem lesz a műfaj csúcsa, nem a kreativitás csimboraszszója, elvégre ismert panelekre épül, még a látvány sem mutat igazi újdonságokat, sőt hibák is rendre felbukkannak benne. Az is biztos, hogy kell még bele a tartalom, muszáj javítani a sokszor végtelenszámban érkező, pillanatok alatt halált okozó állatok jelenlétének bugjait, továbbá nem árt csiszolni a játékmeneten, a kevéske barkácsolnivalón (mérgezett és sima csali, gyógyszer és a többi). Mindez egyértelmű, de a csapat előre meghatározott lista alapján folyamatosan halad és bővít, avagy a frissítésekre nem lehet panasz, ráadásul a vázra húzott játékalap már most is érdekes, néha kifejezetten izgalmas a szabadosabb mozgással. A beígért tartalmak (a jelenlegi 25 helyett kábé 70 misszió, 12 négyzetkilométernyi terület, további fegyverek, ellenfelek és főellenfelek, csapdák, tűzre reagáló környezet) pedig önmagukért beszélnek. Így ha a Die Young most még nem is ajánlható nyugodt szívvel, komoly esély van arra, hogy végleges megjelenésekor – mikor a csapat már mindent belerakott, mindent kijavított – egy jó kis egyjátékos kampánnyal szórakoztatja majd a túlélésért még mindig izgalomba jövő közönséget.

Mert ez az alkotás bizony meg sem próbálja az online csatákra helyezni a hangsúlyt, ami kifejezetten üdvözölendő döntést, elvégre így sokkal inkább oda lehet figyelni az olajozottan működő fővonalra, a felfedezés és kaland nyújtotta szabadságra. G

CSAK LASSAN, CSAK OKOSAN!

TOWER OF TIME

[ÍRTA SIKLARA] Manapság nincs hiány a történetközpontú, megfontoltságot és jó taktikai érzéket igénylő felülnézetes szerepjátékokból, a harcba valós idejű stratégiát keverő Tower of Time pedig mindent bevet, hogy a stílus kedvelőinek újszerű élményben legyen részük.

A Tower of Time sok tekintetben az ezredforduló izometrikus nézetű klasszikus szerepjátékait, valamint a műfaj utóbbi pár évének termését idézi, mégsem támad tőle az embernek olyan érzése, hogy immáron sokadik alkalommal indul ugyanazt a dungeont kipucolni. Fokozatosan kibontakozó története és a címben is szereplő egzotikus torony egyre inkább magával ragad, mindig kicsit másként alakuló izgalmas harcai pedig végig megkövetelik a teljes figyelmet.

MÁR MEGINT MIND MEGHALUNK

Legalábbis ha a kiválasztott random falusi parasztgyerek nem csinál valamit, mert különben a végidőket élő emberiség szép lassan éhen hal, sok éve ugyanis a mágia és technológia találkozása valamiféle katasztrófát okozott, amelynek következtében Artana kietlen és veszélyes hellyé vált. Kellő napfény híján nem hoz elég termést a föld, és a korábban harmóniában élő öt faj képviselői fokozatosan eltűnedeztek, magukra hagyva az embereket, akik nem ismerik a múltjukat és kétségbeesetten próbálnak túlélni. Mázlijukra a korábban említett parasztgyerek nyúlvadászat közben egy földcsuszamlás következtében felszínre került ősi toronyhoz téved, ami ráadásul fejjel lefelé mered ki a földből. Kíváncsiságának engedve beméreszkedik, majd a kristálytiszta vizű források és mézédes gyümölcsöket termő fák után egy kristálytrónusra bukkan, amelyből hang szól hozzá. A rejtélyes hangtól megtudja, hogy ő különleges, és bár a tornyot elhagyva semmire nem emlékszik majd, felnőttként vissza fog térni. A jóslat valóra válik, és a furcsa rúnákat rajzoló, rémálmoktól szenvedő fiú felnőttként visszatér, hogy a király áldásával felderítse a felfoghatatlanul nagy tornyot, amelyről biztosan tudja, hogy haldokló világa megmentésének titkát őrzi.

TÖBBSZINTES ÉLVEZET

Érdekes fordulat, hogy míg a tanítószakasz során a kiválasztott kisfiút irányítjuk, addig a felnőttkori visszatérésekor nem őt, hanem két hűséges barátját és beosztottját, a harcos Kane-t és az íjásznő Maevét alakítjuk, akiket a narrátor szerepét is betöltő főhős a kristálytrónon ülve irányít, amint felderítik az alsóbb (bár mivel a torony tótágast áll, igazából a felsőbb) szinteket. A felderítés a hagyományos módon történik, ám később további tagokkal bővülő csapatunk szokatlan módon mindig egyben mozog, tehát nincs lehetőség csapatvezetőt kiválasztani, sem egyesével mozgatni őket. Ennek szükségét egyébként egy pillanatig sem érezni, a forgatható kamerát viszont annál inkább, noha a bámulatosan részletgazdag térbeli helyszínek felépítését figyelembe véve a fix kameranézet is teljesen tudatos pályatervezői döntés. A jeges barlangokon, föld alatti falvakon, dús növényzetű csarnokokon, dohos katakombákon túl sok egyéb sajátos régió színesíti utunkat, és bár viszonylag lineárisak, ám itt-ott izgalmas titkokat rejtenek, amiket sokszor csak a szemfülesebbek fognak észrevenni. Ez annak is köszönhető, hogy meglepő módon nincs gomb, ami kiemelné a környezet interakcióra alkalmas pontjait, így csak bízhatunk abban, hogy egerünkkel az összes kattintható helyet felfedezzük. Ettől izgalmasabb is a felfedezés, mert a szokottnál nagyobb odafigyelést igényel, ahogy a harcok is.

ADATOK

KIADÓ
Event Horizon

FEJLESZTŐ
Event Horizon

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2017.07.14.

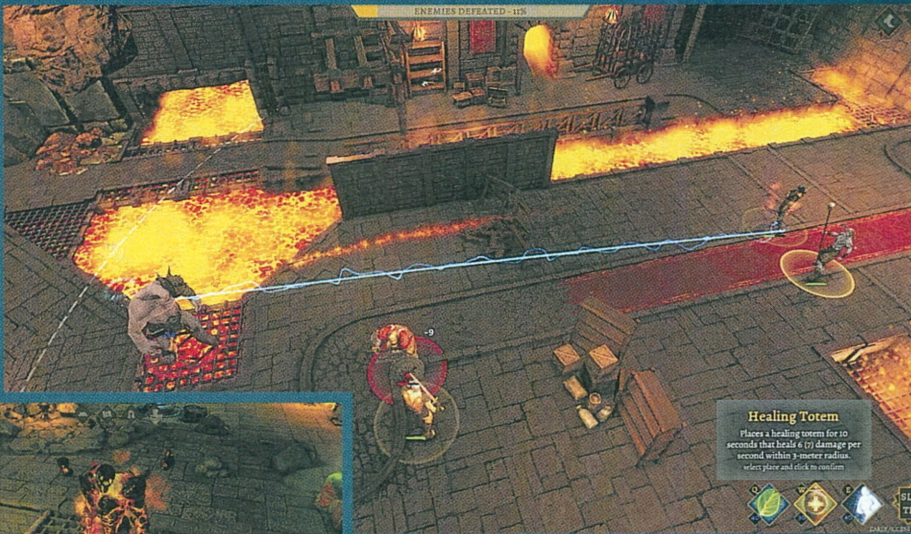
STÍLUSMINTA

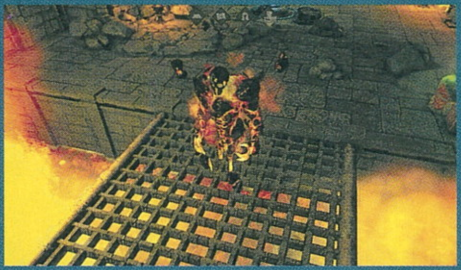
Baldur's Gate
1998 (INTERPLAY ENTERTAINMENT)

Divinity: Original Sin
2014 (LARIAN STUDIOS)

Mint Gazsi a vasúti síneket meglátva, hősünk is nagy örömmel fedezi fel a kristályokkal teli, gyönyörű barlangot.

Mindig érdemes az időlassítás lehetőségéhez nyúlni, ami a Mátrix-filmeket ugyan nem veri kenterbe, de legalább hatásos.





LASSÍTVA JÁRJ, TOVÁBB ÉLSZ

Azért költöttem át ilyen rém erőltetetten a jól ismert közmondást, hogy kellőképpen kihangsúlyozzam, mennyire életbevágó a valós idejű harcok során az időlassítás lehetőségével élve folyamatosan mikromenedzselni kis csapatunk minden tagját. A Tower of Time-nak nemcsak az elsőre nem túl eredetin csengő története válik egyre izgalmasabbá, de a többé-kevésbé ismerős játékmenetbe is hoz érdekes újításokat, amelyek közül a készítők a valós idejű csatákra a legbüszkébbek. A gyakorlatban ezek annyira azért nem különböznek a más csapatalapú, real time összecsapásokat alkalmazó izometrikus szerepjátékban tapasztalt küzdelmektől, ám a szokásos, időmegállítós space nyomkodás ezúttal csak lassítást eredményez, vagyis sosem állíthatjuk meg teljesen a csatát. Ez épp annyi feszültséget generál, hogy végig izgatottan figyeljük, ki merre mozdul a méretes csatatereken, amelyeknek a felépítését ugyanúgy ügyesen kell kihasználnunk, mint hőseink pozícionálását és képességeik jól időzített durrogtatását. Figyelni kell, honnan jönnek a hullámokban támadó rosszarcúak, melyik karakterünket hányan pécézték ki, neki mennyi élete vagy manája van, melyik képessége töltődött már vissza, melyik ellenfélre mit érdemes dobni vagy emberünkre mit dobnak éppen, és így tovább. Fárasztóan hangzik, de baromi jó!

Klasszikus taktikai RPG-ből manapság nincs hiány, a Tower of Time mégis tud újat, de legalábbis értékelhetőt mutatni, amire mi is gyorsan ráharaptunk.

STADTLUFT MACHT FREI

Vagyis a városi levegő szabaddá tesz, ha ugyanis a föld alatt elkezdene fojtogatni a klausztrofóbia, egy kattintással bármikor visszatérhetünk a városba, ahol fejleszthető épületek szolgáltatásait lehet igénybe venni. A kovácsnál például új fegyvert és páncélt készíttethetünk, a barakkban hőseinket képezhetjük, a könyvtárban az írásos forrásokat és a küldetésleírásokat bújhatjuk, az erődben pedig bármikor megváltoztathatjuk a parti összeállítását.

Ami merőben újszerű, az a fejlesztés: karaktereink nem kapnak tapasztalati pontot, hanem a toronyban talált ősi tudás útján fejlesztik magukat, tervrajzok segítségével pedig a várost. Ha például a varázslótornyot a megfelelő tervrajz birtokában fejlesztjük egy szintnyit, akkor a harmadikként becsatlakozó tünde druida karaktert máris 3. szintűvé képezhetjük, de persze csak ha mindkettőre van elegendő pénzünk a talált kincsekből.

Ugyanilyen szokatlan megoldás, hogy a felesleges tárgyakat lebonthatjuk kristályokra, amelyekből aztán a felszerelés kovácsolását oldhatjuk meg, ám mind a tárgyakat, mind a torony erejéhez kötődő kristályokat igen szűkmarkúan méri a játék, így minden kraftolást alaposan át kell gondolni. A különböző karakterosztályokba tartozó csapattagok mindegyike csak rá jellemző képességekkel bír, így az ő testreszabásukkal is kísérletezhetünk, ám olyan stratégia nincs, amelyik változtatás nélkül minden helyzetben alkalmazható.

NINCS KÉT EGYFORMA HARC

Habár a fejlesztők címbe írt ígérete kissé hatásvadász, mert sokadik alkalommal azért már nem olyan izgalmas egy horda orkot leölni, viszont igaz. Csata előtt látjuk annak nehézségét, amely az ellenfelek számától és összesített életerejétől függ, és akár vissza is vonulhatunk. A hullámokban támadó rusnyaságok csapatainak összetétele pedig véletlenszerűen generált, ahogy az is, hogy a különböző arénákon belül honnan támadnak. Többféle csatatípus is van: olykor, ha óvatlanok vagyunk, nagy számban lerohanhatnak és nincs lehetőségünk elmenekülni, míg egy Elite rangú bestia felbukkanásakor csak akkor ér véget a harc, ha legyőztük, ők ugyanis gyakorlatilag a főellenségnek számítanak.

TORONYMAGAS GYŐZELEM

A jelenleg 15-20 órányi tartalmat és egy híján az összes választható csapattagot kínáló Tower nemcsak gyönyörű, de az öt nehézségi szintnek köszönhetően kellő kihívást is nyújt, és még normál fokozaton játszva is megizzaszt néha, a balanszot pedig máris meglepően jól belőtték. A harcok sokszínűségéről külön dobozban olvashattok, és aki kevesli a verekedést, vagy szívesen kísérletezne eltérő csapat-összeállításokkal (a képességek pontjai bármikor újra eloszthatóak), kihívásokat is teljesíthet. Ezekért ugyanúgy véletlenszerű jutalom jár, mint a történet során megvívott csatákért, és a talált ládák tartalma is véletlenszerű, akárcsak az elolvasott mágikus tekercsek valamelyik hősünkre gyakorolt hatása. A változatos harcok és könnyedebb fejtörőket is tartogató, kézzel összerakott helyszínek, valamint látványos grafika tetejébe a történeten túl még a karakterek is érdekfeszítőek a minden túlzás nélkül fantasztikus írásnak köszönhetően. És még az sem zavaró, hogy a párbeszédek során csak olvassuk a csapattagok beszélgetéseit, de nincs lehetőségünk válaszlehetőségek közül választani.

A készítők becslése szerint még nagyjából fél évet kell várnunk a jelenleg 15 eurós (4600 forintos) Tower of Time végleges változatára, és bár a harcok nem feltétlenül fogják mindenki tetszését elnyerni, a játék egésze épp annyira friss, mégis ismerős, hogy könnyű ráhangolódni, és baromi nehéz abbahagyni. G

LESOKKOLVA REPÜL CSAK IGAZÁN AZ IDŐ

10 ÉVES A BIOSHOCK

[ÍRTA MIDNITE] Mindig van egy világítótorony, egy város és egy férfi. Minden párhuzamos univerzumban, minden idővonalon, minden BioShock-epizódban. Bár a nevek és ideológiák változnak, de a tenger mélyéről vagy a felhőkből, a konstansok és változók közül örökösen előkerül egy város. Egy világítótorony. És egy férfi.

Bár csak 10 év telt el, ez idő alatt több emberöltőt végigéltünk a BioShock történetein át. Mi, a sorozat rajongói. Láttuk a tengermélyi birodalom tündöklését és bukását, családok szétszakadását majd újra egymásra találását, próféták és üzletemberek memoárjaiba hallgattunk bele, egy felhők fölött lebegő város utcáin jártunk. Utaztunk időben, térben, dimenziók közt, repültünk, eveztünk, féltünk és nevettünk… Most, mikor első merülésünk óta eltelt pontosan 10 év, mikor úgy látszik, hogy a BioShock elmesélte összes, erre érdemes történetét, és az ebbe a valóságba vezető világítótorony nehéz ajtajára végleg lakat került, ideje megemlékeznünk arról, ami a játéktörténelem egyik legmeghatározóbb mérföldköve.

A KEZDETEKRŐL

Réges-rég, egy messzi-messzi játékfejlesztő stúdióban, ahol Ken Levine és válogatott csapata épp befejezte első játékát, még nem is létezett a mai BioShock ötlete. Levine, aki a System Shock és BioShock világainak szellemi atyja, írója és mindenese, nagyon szerette volna továbbvinni korábbi sorozatát és eladni ennek ötletét az Electronic Arts nagykutyáinak, ám a frissen megjelent System Shock 2 profitja (illetve annak hiánya) nem győzte meg őket. Bár a játékot minden kritikus imádta és azóta is klasszikusnak számít, sajnos a fejlesztési költségek sokszorosára rúgtak a végső bevételnek, így az EA világossá tette, hogy ezúttal inkább másfajta címekbe fektetne be. Ezután az Irrational Games közepes címeket hozott ki, mint a Freedom Force és a Tribes: Vengeance (bárki is emlékszik rájuk?), és akadt pár soha meg nem jelent darab is, pl. a The Lost, amiről Levine később azt nyilatkozta, vállalhatatlanul rosszra sikerült.

Ezek a játékok mind messzire estek a System Shock sztoriközpontú, nemlineáris stílusától, így annak érdekében, hogy visszatérhessen ehhez a koncepcióhoz, a csapat először is kidolgozott egy izgalmas, újfajta játékmechanikát, majd vevőt keresett rá. Az ötlet egy hármas egység körül forgott: az értékes nyersanyagot szállító drónok, az őket védelmező őrök, és a nyersanyagra vadászó ellenfeleik dinamikája adta a koncepció alapját. Ebben már felismerhető ugyan a későbbi Little Sister, Big Daddy és splicer prototípusa, ám kezdetben Levine és csapata megvalósítási lehetőségek sorát vázolta fel a reménybeli kiadóknak. A legelső verzióban Rapture egy genetikailag megbabrált mutánsok által megszállt űrállomás lett volna, a morálisan megkérdőjelezhető munkát végző főhőst pedig Carlos Cuellonak nevezték el. Carlos célpontjait agymosással térítette vissza korábbi életükhöz. Az eredeti vázlat szerint egy szenátor megbízásából utazott a bázisra, hogy annak leszbikus kapcsolatban élő lányát „észhez térítse". Valóban izgalmas lehetett volna, hogy mit hoz ki ebből a merész ötletből a stúdió, ám a tervet elvetették, és más irányt kerestek: a következő vázlat egy második világháborús, mára romos laboratóriumban játszódott, ahol náci kutatók végeztek horrorisztikus emberkísérleteket. A magukra hagyott, felismerhetetlenségig

Sokkhatás a játékiparban

Rapture nyomasztó hangulatú, pszeudo-retró világa új stílust teremtett, amiből azóta több stúdió ihletet merített. A leggyakrabban említett példa a Dishonored, aminek art stílusa és pályadizájnja kellemesen emlékeztet a BioShock hátborzongató hangulatára (ami nem meglepő, a fejlesztők egy része mindkét sorozaton dolgozott). A vizualitáson túl viszont nem sok közös van a két játékban, szóval, ha egy játékmechanika szempontjából is hasonló címet keresel, akkor érdemes a The Bureau: XCOM Declassifiedra vetni egy pillantást. A '60-as éveket idéző esztétika, a hangfelvételeken át elmesélt történetek, a zenei aláfestés (mind a játékhoz komponált, mind a kor toplistáiról kölcsönzött darabok) erőteljesen idézik fel a BioShock ikonikus hangulatát.

Andrew Ryan – az üzletember

Ryan hite olyan erős az énközpontúságban, mint egyetlen valid életmódban, hogy megépítette saját, gazdagok lakta városát, ahol kormányok és más hatalmak nem gyakorolhatnak befolyást. Ryan racionális gondolkodást propagáló filozófiája elveti a jótékonykodást, s az ember értékét csakis eredményeivel, megszerzett tudásával méri – szerinte csak így létezhet egészséges társadalom.

Zachary Hale Comstock – a próféta

Egy nemrég készült interjúban Levine a jelenlegi amerikai elnökhöz, Donald Trumphoz hasonlította Columbia alapítójának karakterét. A lebegő város vezéreként Comstock nyíltan rasszista elveket prédikál, elvakult személyi kultusza van, és bár saját meggyőződése szerint megvilágosodott vezető, fasiszta ideológiája árt mindenkinek, aki nem egy konkrét rassz és társadalmi osztály tagjának született.

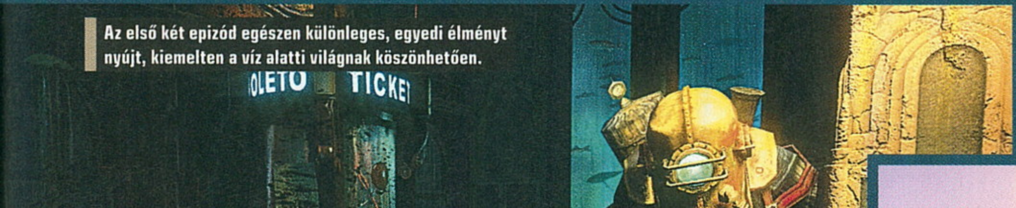
módosult alanyok az elmúlt évtizedek során kialakították saját világukat a laboratórium falai közt, főhősünk (egy 21. századi régész) pedig mit sem sejtve tárja fel a titokzatos föld alatti lények otthonába vezető ajtót. Ebben a verzióban már szerepelt a plasmidok és EVE ötlete, illetve a hangfelvételekről és rádión át megismert, segítő karakterek jelenléte is. Bár a nácik és mutánsok később átalakultak a BioShock ismerős lényeivé, ebben a koncepcióban jóformán kiforrott a végső játékmechanika. Az Irrational tudta, hogy nem igazán klappol sem a környezet, sem a történet, de ezen a ponton a rajongótábor már vérszemet kapott, és jóformán követelték a pletykákban régóta emlegetett „System Shock 2-utód" megvalósítását. A stúdió nem tehetett mást, minthogy előre menekült, és megpróbálta a régi kedvenc franchise méltó követőjévé alakítani a képlékeny, kiforratlan játékötletet.

KONSTANSOK ÉS VÁLTOZÓK

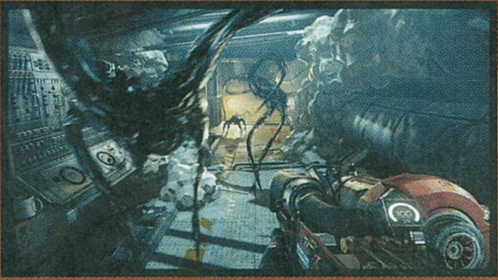
A System Shock fejlesztése során óriási könnyítést jelentett, hogy az egy űrállomáson játszódott, így nem kellett láthatatlan falakat és ostobácska akadályokat pakolni a játékos elé. A pálya szélei egyértelműen, áthatolhatatlanul megvoltak, a magába zárt világ pedig logikus egységet alkotva, saját szabályai szerint működhetett, mesterkélt megoldások nélkül. Levine előállt a tenger, mint az űrhöz hasonló ellenséges közeg ötletével, ám ezt a helyszínt meg kellett magyaráznia, hisz a játékokban fontos a konzisztencia és hihetőség. De miért építene valaki egy várost a tenger mélyére? Talán, hogy egy utópiát alapítson? Igen, ez tetszett a csapatnak! Kissé előre mozdultak az időben, az 1960-as évekbe helyezve a sztorit, ahol egy vérkapitalista üzletember akar elbújni Sztálin hívői és az amerikai kormány kedvezőtlen intézkedései elől, hogy új világot építsen. Olyat, ami a hozzá hasonlók önző, pénzről és értékekről szóló, objektivista világnézete szerint tökéletes és korlátok nélküli. Ebben a felállásban nemcsak, hogy hihető volt Rapture elhelyezése, de egy ilyen titkos várost akkoriban konkrétan nem is építhettek volna máshova, mint mélyen a tenger fenekére.

Egészen elképesztő, hogy már 10 éve sokkolnak minket a sorozat alkotói, ezalatt pedig mindösszesen három epizód készült el.

Megragadt bennem, mikor Levine egy interjúban azt mondta: „Sosem a történettel kezdek, mert a játékok nem filmek. A játék interaktív, így a lényeg a játékmechanika." Eme megközelítés validitására épp a BioShock a legjobb példa, aminek lenyűgöző sztorija tökéletesen átgondolt, szilárd alapokon nyugszik, és a fejlesztők érezték, hogy valami még hiányzik. A fő konfliktus minden harcban a választás lesz aközött, hogy azt cselekszed, ami helyes, vagy azt, ami kedvező – ám a játék többi részében mi fog rávezetni arra, hogy a megfelelő irányba vidd történetedet? Ezért hát, a játékos útjának egyengetését megkönnyítve Levine kitalálta a karaktert észrevétlenül irányító kódszavakat, amik egy alapos agymosás eredményei. A pontos kifejezés, a „would you kindly" (kb. kérlek szépen) elhangzása aktiválja



Az első két epizód egészen különleges, egyedi élményt nyújt, kiemelten a víz alatti világnak köszönhetően.



Prey, mint BioShock 4

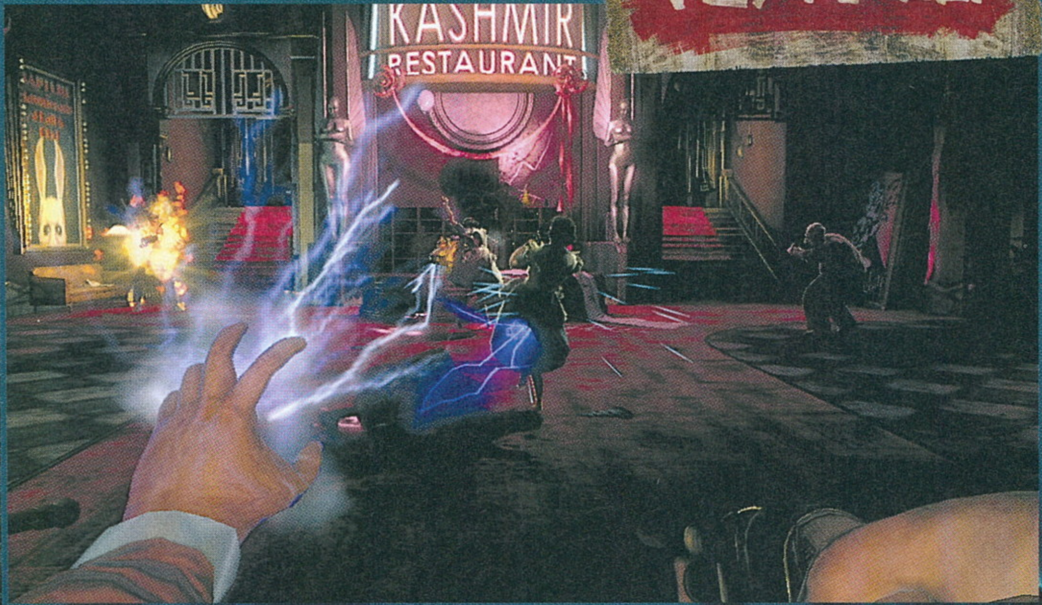
Egyes vélemények szerint, ha a neveket megváltoztatnánk, a Prey akár a legújabb BioShock-epizód is lehetett volna, és az űrállomáson játszódó horror FPS valóban méltó utódja lenne a korábbi részeknek. A Preyben is egy véges és behatárolt, de nem lineáris világot fedezel fel, hús-vér karakterekkel találkozol, miközben számtalan döntést kell morális alapon meghoznod. Az art deco stílusú helyszínek csodálatos részletessége, a szinkronszínészek alakítása, a történetmesélés dinamikája, és a saját szabályokkal operáló, kerek egészet alkotó univerzum önmaga teszi fantasztikus játékká a Preyt, s ebben valóban emlékeztet a BioShockra.

a játékos tudatalatti motivációit, ráadásul eleinte nem is egyértelmű, hogy mi történik... El kell telnie jó pár játékórának, mire rájössz, hogy valami nem stimmel, hogy bábuként rángatnak felsőbb hatalmak, és hiába volt végig az orrod előtt az elsütő billentyűként funkcionáló kódszó, esélyed sincs tenni ellene. Ez az egyszerű játékmechanikai megoldás megdöbbentően elemi és érzelmes része lett a játékélménynek.

A játékos karakter, Jack motivációja mellett persze az antagonista indítékait is meg kell magyarázni, ennek érdekében a középpontban álló Andrew Ryan megkapta John Hughes és Ayn Rand személyiségének darabjait. Rand világhírű író és filozófus, az objektivizmus anyja, ami szerint az emberi élet lényege önmagunk boldogságát bármely módon elérni, illetve munka és kreatív alkotás által értéket teremteni. (Ayn Rand és Andrew Ryan nevei kicsit hasonlóak.) Ez lett tehát Rapture teremtőjének életfilozófiája, hogy saját birodalmában megteremtse a világot, ahol az emberek kapitalista, énközpontú, társadalmi korlátok nélküli életben teljesedhetnek ki. Végső soron ez Jack dilemmája is, mikor minden egyes Big Daddy-harc után döntenie kell, megmenti-e a most már védtelen Little Sistert, jótét lélekként, vagy könyörtelenül kiszipolyozza belőle az emberfeletti képességekért felelős ADAM-et – követve ezzel Ryan elveit. A játék legvégén eme döntésnek komoly következményeit is látjuk, és a záró képsorok attól függően változnak, hogy Jack legtöbbször önzetlenül viselkedett-e vagy sem.

Amiben a BioShock mindvégig tagadhatatlanul remekelt, az a történetmesélés – bárkin és bármin keresztül. Az androidos, élő RPG-ről szóló sorozat, a Westworld írója nyilatkozta, hogy őt megihlette az, ahogy Levine minden jelentéktelennek látszó NPC-nek történetet ír, pedig a legtöbb gamer úgy rohan végig a játékokon, hogy sosem találkozik majd velük. Ez Rapture utcáin is igaz. Ayn Rand legismertebb, Atlas Shrugged című műve egy olyan, a világtól visszavonult tudósok, művészek és üzletemberek által alapított kolóniáról szól, ahol a racionális önérdeket támogatják, s a társadalmilag elfogadott altruizmus ellen vannak. Andrew Ryan opponense, a Jacket rádión keresztül irányító Atlas neve innen származik, s ha elég audiofelvételt hallgatsz meg, a párhuzamok még mélyebbről buknak elő. De a víz alatti világ népének többi tagja is épp olyan színes és izgalmas, mint a hús-vér emberek, saját élettörténettel és felfedezésre váró titkokkal.

Mivel az első demók alatt a teszterek irtóztak Atlas akcentusától, és súlytalannak találták Jack karakterét, a végső verzióig még rengeteget kellett csiszolni a részleteken. Végül 2007 augusztusában, 5 évvel az első koncepciók felvázolása után, a BioShock boltokba került, és rövidesen kultuszszerű rajongás övezte. Olyannyira, hogy 3 évvel



A BioShock-sorozatban a harc is fontos, de a leglényegesebb, hogy a lőfegyvereken túl különleges képességeket is szerezhetünk.

Elég nehéz elfeledni az első pillanatot, mikor előtűnnek Columbia szobrai, lebegő épületei, amik egy egészen új világot mutatnak be.

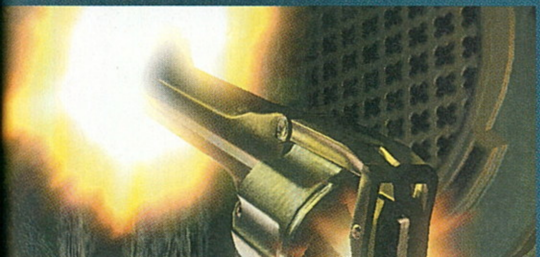
később már a BioShock 2-vel játszhattunk, amit ugyan egy új stúdió keltett életre, ám zenei és vizuális stílusát megőrizte, Ken Levine pedig besegített a történet formázgatásába is. Ám ez a második rész sajnos mégsem csapta olyan erősen arcon a közvéleményt. A következő csontig hatoló sokkra 2013-ig kellett várnunk, de megérte, mert az rögtön a felhők közé repített minket…

A VÉGTELENBE ÉS TOVÁBB

A BioShock Infinite, a bevált tradíciót követve, alapjaiban főleg csak egy remek shooter akart lenni. És persze az is lett, a játékmechanika elég nagy súllyal nehezedik a játékélményt mázsáló mérleg egyik serpenyőjébe – ám a történet még így is földig húzza magával a mérleg másik nyelvét. Az újragondolt steampunk miliő, a technológiai csodaként fellegekben lebegő város, a váratlan rasszista megnyilvánulások, az ártatlan, napsütötte utcákon kibontakozó véres erőszak mind megdöbbentő, pulzust emelő motívumként van jelen, de így is csak a grandiózus, korokon és univerzumokon átívelő történet háttereként szolgálnak. Booker DeWitt a játék elindításakor olyan hirtelenséggel kerül át a normális(nak tűnő) 1912-ből a képtelenül magasan lebegő, vészjóslóan vidám Columbiába, akárcsak a játékos, és pont annyit ért a történtekből. Ami lassan kibontakozik, az egy végtelenül szövevényes, sokszor poétikus és szomorú krónika a megváltásról, a megbocsátás erejéről, az emberi lélek és a vallás kimondatlan hibáiról, időutazásról, elnyomásról… Olyannyira gazdag ez a világ, hogy nehéz átfogóan írni róla.

Az autentikusság érdekében a két főszereplő, Booker és Elizabeth szinkronszínészei felvétel közben, ironikus módon maguk sem tudták előre, hogyan ér véget a történet, így az ő hangjuk teszi az Infinite kulcsjeleneteit olyan rendkívül erőteljessé. Levine a zenei aláfestést is újragondolta, rengeteg korhű dalt vadászott össze, a sorozat rezidens zeneszerzője, Garry Schyman pedig olyan sötét hangulatú sci-fikből inspirálódott, mint a Tizenkét majom. Columbia első látásra barátságos esztétikuma és a napos, pasztell helyszínek mögött vérbeli amerikai nacionalizmus, rasszizmus és vallási fanatizmus rejlik, s akárcsak a sorozat első részei, az Infinite is kemény témákkal járó kegyetlen döntéseket ad a játékos kezébe. A fejlesztők szerint a legnagyobb kihívást Elizabeth jelentette – a játékos állandó társául szegődő, makacs és végtelenül szerethető lány, akit olyan mesterséges intelligenciával kellett felruházni, hogy ne csak egy buta, ugyanazon mondatokat ismételgető NPC legyen. Ez remekül sikerült, ő ugyanis talán a legemlékezetesebb karakter, akivel valaha találkoztam, s egyben a leghátborzongatóbb fiatal lány (a Little Sisterek óta).
Az Infinite-hez később megjelent egy DLC is, Burial at Sea címmel, ami a felhők helyett Rapture múltjába engedett újra bepillantást, s egyben elvarrta az összes szálat, ami a három nagy BioShock-epizód végén még kilógott ebből a világból.

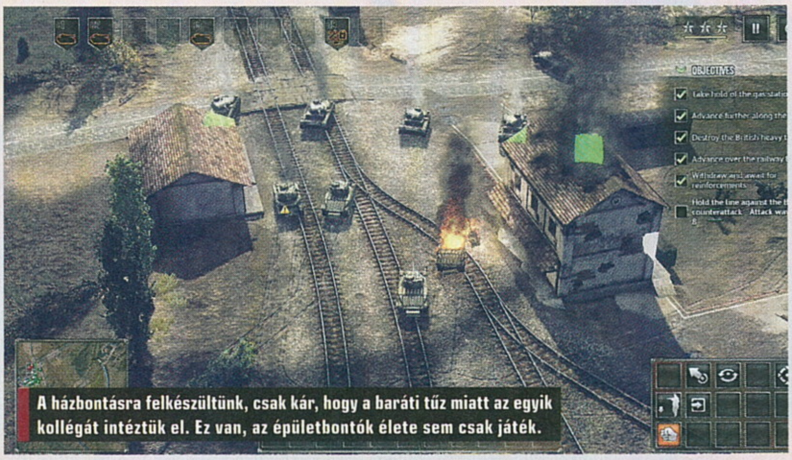
10 évvel később a BioShock még mindig nem érződik öregnek, és pláne nem lezártnak. Talán mert olyan élményeket adott, amik az idő múlásától függetlenül frissen élnek az ember elméjében. Talán mert a szeretett karakterek a fejünkben sosem halnak meg igazán, bármi legyen is a sorsuk a történet szerint. Vagy talán mert megtanultuk, hogy bárhol és bármikor járunk is, úgyis mindig van egy világítótorony, aminek ajtaja belépő egy másik világba. És van egy város, a víz alatt vagy a fellegekben. És egy férfi. Még ha a nevek változnak is.



HÁBORÚS NOSZTALGIA

SUDDEN STRIKE 4

[ÍRTA BULLSEYE] Ahogy egy éve írtunk róla, az egykoron nagynevű sorozat, ami már tíz esztendeje nem hallatott magáról, visszatér, ráadásul hazai csapat gondozásában. A feladatuk gigászi: az első részek rajongóinak kedvére tenni egy olyan játékkal, ami az újabb generációkat is leköti.



A házbontásra felkészültünk, csak kár, hogy a baráti tűz miatt az egyik kollégát intéztük el. Ez van, az épületbontók élete sem csak játék.

A második világháborúban játszódó FPS-ek az előző évtized rohama után szinte teljesen visszaszorultak, a stratégáknak azonban továbbra is bőven volt lehetőségük a világégés végigélésére és megváltoztatására, igaz, leginkább a körökre osztott műfajban. Idén viszont jóformán egymást érik a valós idejű hadijátékok. Májusban jött a Steel Division: Normandy 44 a maga különleges kártyás rendszerével, ami a játékosok többségének (és nekem is) bejött. Júniusban érkezett egy másik ismert sorozat, a Blitzkrieg új, klasszikusabb játékmechanikára építő epizódja, ami már kevésbé lett közönségsiker – bár főleg az ostoba DRM megoldása miatt. Most pedig itt a Sudden Strike 4 (továbbiakban SS4), kicsit talán későn, de azért akadnak olyan trükkök a tarsolyában, amikkel végül ebből a szerencsétlen időzítésből is jól jöhet ki (a titkot lásd a keretes írásunkban).

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media Digital

FEJLESZTŐ
Kite Games

MŰFAJ
RTS

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.11.

ÁR
Steamen 50 euró, azaz kb. 15 000 Ft.

GÉPIGÉNY
3,0 GHz kétmagos CPU, 6 GB RAM, AMD Radeon HD 7850 vagy Nvidia GeForce 660 2 GB VGA, 12 GB HDD.

EGYENLŐ PÁLYÁK, EGYENLŐ ESÉLYEK

Hogy még véletlenül se robbanhasson ki semmilyen netes botrány és petíció bármely oldal elhanyagolása miatt, a SS4 mindhárom fő hadviselő félnek hét csatás hadjáratot ad. Néhány közismert ütközetet, amit filmen is többször feldolgoztak már, és pár olyat, amit csak a komolyabb történelem rajongók ismernek. A III. Birodalom színeiben Franciaország lerohanásával kezdünk, és az Ardennekben fejezzük be a történetet; az angolszász csapatok Normandiában lépnek színre, ahonnan lassan eljutnak a Rajnához; a Szovjetunió pedig Leningrádtól némi védekező hadművelet után Berlinig menetel majd, közben útba ejtve a Balatont is.

A hadjáratok között azonban nincs összefüggés, azzal az oldallal kezdhetünk, amelyikkel szeretnénk, és bármikor áttérhetünk a másik két küldetéssorra. Így akár nagyjából időrendben is letudhatjuk a csatákat, különösen, mivel amelyiket már megnyitottuk, azt akármikor újra játszhatjuk. A hét ütközet nem tűnik soknak, de nagyjából három-négy órát jelent oldalanként. Harcedzett és türelmetlen veteránoknak valamivel kevesebbet, a lassabb, defenzívebb hadmozdulatok kedvelőinek akár lényegesen többet is.

Komolyabb történetre nem érdemes számítanunk, de hangulatos kitalált naplóbejegyzéseket olvashatunk a csaták között, méghozzá a teljesítményünktől és játékstílusunktól függő szöveggel, valamint az extrák között megjelenik az éppen befejezett csatáról szóló korabeli híradó.

STRATÉGIAI ALAPOK

Ha valaki nem ismerné a sorozatot, jöjjön a legfontosabb tudnivaló: a SS4 taktikai játék, „pillanat, állj" funkcióval, bázisépítés nélkül. A csaták kezdetén begördül majd néhány egység, amiket irányíthatunk, és idővel kaphatunk utánpótlást is, de ha arra készülünk, hogy egy teljes tankhadosztály feláldozásával elfoglalunk egy stratégiai pontot „Van másik!" felkiáltással, akkor kellemetlen meglepetések érnek majd. A meglévő egységekből kell kihozni a legtöbbet, minél tovább életben, sőt harcképesen tartva azokat.

A stratégiai mélységet így a csatákat megelőző felkészülés adja. Minden ütközet előtt eldönthetjük, hogy parancsnokunkkal melyik legendás tábornok doktrínáit akarjuk követni. Mindhárom oldal történelmi személyiségei ugyanazon három kategóriába esnek: páncélos, gyalogsági és támogató. Ez már a csata elején kapott csapat összetételére is hatással van némileg (skirmish és multi módban komolyabban), de főleg parancsnokunk képességeiben mutatkozik meg. Minden tábornoknak akad 2-4, a fegyvernemére jellemző képessége, ami állandó. Gyalogságnál gránátokat kapunk és utazhatunk a tankokon, harckocsizóknál messzebbre lát a parancsnok, ha ki meri nyitni a parancsnoki kupolát, a támogatók pedig hatékonyabban használhatnak minden gépesített egységet, és jelenleg némi előnyt élveznek a társaikkal szemben.

Nem mondhatni, hogy hiány van a hagyományos stratégiából, de a Sudden Strike 4 egy magyar csapaté.

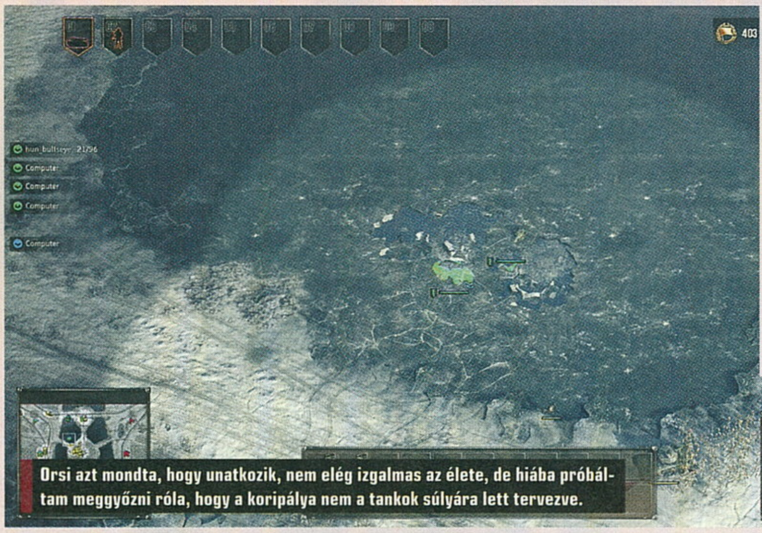
MODERN CSAVARRAL

A fix képességek mellett minden tábornoknak akad még kilenc trükk a tarsolyában, amelyek szintén az adott fegyvernemhez kötődnek, de természetesen itt már vannak átfedések. Akad néhány, ami szimpla statnövelés, de a többség csatában aktiválható képességeket ad. Azonban ezek a képességek már csillagokba kerülnek. Az egyszerűbbek egybekettőbe, az igazán különlegesek már ötbe. Az ehhez elkölthető csillagokat pedig a küldetésekben szerezhetjük meg.

A játék folyamatosan elemzi és pontozza a teljesítményünket. A küldetések teljesítéséért és az ellenséges egységek

Nolan nyomában

Nem sokkal két hasonló témájú és részben hasonló kivitelű játék után megjelenni nem a legszerencsésebb időzítés (még úgy sem, ha az ellenfél nem a Blizzard). Másrészt pont ez a kései időpont adott egy remek lehetőséget a Kite Gamesnek és a Kalypsónak. A mozikban hetek óta nagy sikerrel fut Christopher Nolan legújabb filmje a Dunkirk. A SS4-be pedig nemrég bekerült két minihadjárat, amelyek 2-2 csatára bontva mutatják be a dunkirki eseményeket, a szövetségesek és a németek szemszögéből (a Szovjetunió ebből érthető módon kimaradt). Természetesen ez sokkal inkább csak egy ötletes reklámfogás, mint igazán komoly extra tartalom, de egyrészt a jelek szerint ingyen kapjuk, és mégis csak négy újabb csata, másrészt jól mutatja, hogy a Kite Games folyamatosan fejleszti a játékot, így jobban bízhatunk benne, hogy a hibákat is javítják majd.



Orsi azt mondta, hogy unatkozik, nem elég izgalmas az élete, de hiába próbáltam meggyőzni róla, hogy a koripálya nem a tankok súlyára lett tervezve.

megsemmisítésért is kapunk pontokat, de ha a rendszer úgy látja, hogy egy jó taktikai húzást alkalmaztunk (hátba támadtunk egy tankot, kilőttük a házba települt gyalogságot, stb.), kapunk egy szép emlékkitűzőt róla, és növeli a pontszámunkat is. Ez a pontszám dönti el, hogy háromból hány csillagot kapunk a pálya teljesítéséért. Egyértelmű, hogy a három a legjobb, hiszen nagyobb a vásárlóértéke, ám ezen felül, a három csillagra teljesített csatákat újrajátszhatjuk, egy extra nehezítéssel. Ilyenkor vagy az ellenfél egyes egységei lesznek erősebbek, vagy a mieink gyengülnek, ám a siker egy újabb csillagot ér. Így összesen 28-ból gazdálkodhatunk, és mivel legfeljebb 25 pontot költhetünk képességekre, néhány csatát bizony kihívással kell teljesítenünk, ha ki szeretnénk maxolni imádott tábornokainkat.

Mivel a csaták előtt kapunk egy rövid összefoglalást a feladatainkról, érdemes ez alapján választani doktrínát: a normandiai partraszállás légideszantos műveleteihez a gyalogsági képességek a leghasznosabbak, a franciaországi villámháborúhoz általában a páncélos, míg a hosszabb összecsapásokhoz a támogató. Persze megeshet, hogy a feladatok változnak a csatatéren, de egy jó parancsnok ehhez könnyen igazodik, akár taktikai zsenialitásával, akár a pálya újrakezdésével.

TAKTIKAI IDŐUTAZÁS

Minden csata nagyjából ugyanúgy kezdődik: egy szigorú tekintetű statiszta elmondja, mi a küldetésünk lényege, és milyen feladatot kell elsőként végrehajtanunk hozzá, majd megkapjuk az adott időpont technológiai fejlettségéhez illő kezdő csapatunk. Ez azt jelenti, hogy pl. Franciaországban még nem lesznek Tigriseink, de az ellenfél is tartja magát ehhez a szabályhoz. Ennyivel gazdálkodhatunk, amíg nem kapunk erősítést, azt azonban nem tudhatjuk (legalábbis első alkalommal), hogy mikor érkezik majd utánpótlás, és milyen összetételben, ezért érdemes kezdő egységeinket életben tartani. Mindez ismerős lehet azoknak, akik az ezredforduló környékén is játszottak már hazai tankos stratégiákkal.

Örülünk a sorozat visszatérésének, csak aztán a csapat nehogy két szék közé üljön a változtatásoknak hála.

Az első újdonság, ami feltűnhet, az az, hogy milyen jól néz ki a játék, bár a nézőpontja szinte teljesen fix. A második, talán lényegesebb, a kezelőfelület. Nemcsak letisztult és jól átlátható, de kifejezetten modern módon segítőkész: az általunk, sőt kezdetben a program által létrehozott csapatok bal felső sorban látható emlékeztetője különösen jó megoldás. Emellett mind a pályán, mind a minitérképen kapunk jeleket a küldetések céljaihoz, figyelmeztetéseket az egységek állapotáról, időnként pedig a már említett kitűzők is felbukkannak. Az új generációt ezek nagy része nem fogja zavarni, sőt örömmel fogadhatják, a nosztalgiára vágyó veteránoknak azonban túl sok lehet – szerencséjükre a legtöbb extra kikapcsolható, még az egységek életerejének jelzése is.

Senki ízlését nem akarjuk komolyabban befolyásolni, de a figyelmeztetéseket érdemes mindenkinek bekapcsolva tartania, amíg nem érzi már bosszantóan könnyűnek a játékot. Egységeink ugyanis elég komoly mikromenedzselést követelnek, és nem csak a bonyolult, ám elegáns manőverek végrehajtásához.

A ZEN ÉS A HÁBORÚ MŰVÉSZETE

Harci járműveink könnyen szerezhetnek olyan sérüléseket, amitől harci értékük jelentősen csökken. Ha a parancsnok túl sokat nézelődött a tankon kívül, és belehalt, csökken a látótávolság, ha kilőtték a motort, csak lassabban (és feltűnőbben) haladhatunk. Még rosszabb a helyzet, ha a lánctalpat vesztettük el, és mozdulatlanul várjuk a végzetet, vagy a löveg sérült meg, és az ellenség simán kiröhög bennünket, mielőtt szétlőne. Ilyen helyzetekben lesz szükségünk a javítójárművekre, amelyekből keveset kapunk, sérülékenyek, ráadásul csak egyesével javítják páncélosainkat, ezzel komolyan megtörve a lendületet.

Emellett minden, amit motor hajt, üzemanyagot fogyaszt, amit szintén pótolni kell időnként, ahogy az elpuffogtatott lőszert is. Erre is kapunk külön járműveket, de az elfoglalt ellenséges állásokon is találhatunk felhalmozott készleteket, amikre egykori gazdáik már biztos nem tartanak igényt.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

STAT-VADÁSZAT

A gyakorló küldetés ugyan fájdalmasan lassan indul, de érdemes átküzdeni magunkat rajta, mert megtanít egy-két alapvető trükköt (a többit pedig elszórja a hadjáratban). A legfontosabb, és egyben legegyértelműbb az események leállítására szolgáló Szóköz gomb. Azonban kimaradt egy hasonlóan fontos billentyű, a bal Alt, amivel a szünetben békésen végignézhetjük tankjaink páncélzat és átütés értékeit.

A GÉPSZELLEM ÁLDÁSA

A harckocsik sokszor sebezhetetlen halálosztónak tűnnek, máskor percenként leszakad a lánctalpuk. A valóságosabb játékélmény része, hogy bár a javítás újra működőképessé teszi a kritikus sebzést elszenvedett tankokat, de nem kalapálja ki a páncélzatukat. Kivéve, ha a példaképünk egy támogató típusú tábornok, akkor ugyanis a tankokat mágikusan felgyógyíthatjuk 50%-ra, ami elég komoly előnyt jelent.

ERDŐ MELLETT

A tankok jóformán vakok, különösen a sűrűbb erdőkbe képtelenek belátni (vagy bemenni), amit az AI gyakran ki is használ, hogy oda rejtsen el gyalogosokat, akik információi alapján a látótávolságukon kívülről lőheti harckocsijainkat ágyúkkal. Amellett, hogy ezt eltanuljuk, szokjunk hozzá, hogy a gyalogság egyik fő feladata a csapataink előtt haladva felderíteni az ellenséget, és ebbe belehalni.

MODern idők

A netes fórumokon többen felvetették, hogy szeretnék viszontlátni az első részek óriási térképeit, amiken több száz tank csapott össze, illetve panaszkodtak (változó hangnemben) amiatt, hogy a hadjáratok és a multi térképe, valamint az azokon bevethető csapatok mennyisége ettől jelentősen elmarad. A Kalypso mindenkit megnyugtatott, hogy a játék megjelenésekor már elérhető modder/szerkesztő funkciókkal elméletben bármekkora térképeket létrehozhat a közösség, akár több ezer egységgel is, hiszen az eredeti játékok gigantikus térképeit is modderek készítették. Egyedül az a kérdés, hogy ezt hogy bírják majd a számítógépek, vagy éppen a játék motorja. Ugyanezt a lehetőséget használhatják ki a nagyobb realizmusra vágyók, mivel az ígéretek szerint az egységek összes értékét is meg lehet majd változtatni a szerkesztőben.

Sajnos ilyenkor is egyesével kell minden járművet feltölteni, sőt kijelölni, a modernizálás ugyanis nem terjed ki arra, hogy ezt egy adott sugarú körben automatikusan végezzék az egységek. Ez ismét csak komolyan megakasztja a villámháborúzást, másrészt kellemes és nyugalmas szünetet jelenthet az öldöklésben, amíg Hans, Jack vagy Szása odarohan egyesével egy tucat tankhoz, hogy látványosan feltöltse az üzemanyagtartályaikat – kivéve, ha éppen befut egy ellentámadás közben.

FELEMÁS MULTI

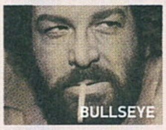
Ha a hadjáratoknak a végére értünk, kipróbálhatjuk az akár nyolcfős csatákat, a gép, vagy ha igazán bátrak vagyunk, valódi ellenfelek ellen. A legfőbb változás, hogy utánpótlást nem a gép ad időről időre, hanem nekünk kell lassan gyűlő pontjainkból megvásárolni szárazföldi egységeinket, vagy a légi támogatást. Ezek az összecsapások a játékosoktól függően lehetnek pörgősek vagy taktikusak és átgondoltak, de főleg nagyon élvezetesek, legalábbis hasonló képességű ellenfelek ellen. Vagy komolyabb tudáskülönbség esetén akár aszimmetrikus 4v1 módban, ha nem szégyelljük.

Azonban a változatosság terén már nem ilyen jó a helyzet. A tesztelt verzióban mindösszesze öt térkép állt rendelkezésünkre, és már abból is az egyik DLC. Emellett csak a három haderő 3-3 doktrínája közül választhattunk, amihez az összes képességet megkaptuk, és még az egységek évjárata is fix. Őszintén remélem, hogy a megjelenésre ebből nagyjából minden megváltozik, hiszen ennyi egység és képesség mellett magától értetődő lenne, hogy egy megadott pontszámkeretből gusztusunk szerint állíthassuk össze az egyéni seregeket és parancsnokokat.

TÖRTÉNELMI IRREALIZMUS

A játék egyik fő célcsoportja a Sudden Strike-veteránoké, de pont ők azok, akiket látszólag felháborít, amit a bétateszt alatt tapasztaltak. Vannak persze, akik örömmel vetik bele magukat a nosztalgikus játékmenetbe, de sokakat zavarnak azok a modernizálások, amik kevésbé reálissá teszik a játékot. Ide tartozik a látványos csaták érdekében alacsonyra vett látó- és lőtáv, ami miatt jóformán egymás torkában lövik egymást a tankok. A grafika ugyan remek, a robbanások látványosak, de néha kissé túlzónak tűnnek a fél képernyőnyit repülő hullákkal, amitől nem kevés panasz érkezett a „rajzfilmesebb" kinézetre. Ahogy azon is rengetegen kiakadtak, hogy a járművek ugyanolyan sebességgel haladnak, tömegüktől függetlenül – bár ebben már történt némi változás, ami jó jelnek számít. Az pedig, hogy a bétateszt idején még minden nemzet gyalogos egységeinél a német gépfegyverek szerepelnek ikonként, egyszerre a legapróbb, legkönnyebben javítható és a legbutábbban beleélés-pusztító részlet. A mesterséges intelligencia sajnos szintén nincs a helyzet magaslatán a hadjáratokban. Ugyan a vészjelzést leadó állásokhoz néha elindul kissé körülnézni, de ez lehet, hogy nem annyira önálló döntése, mint inkább a történet része. Ellenben nem igazán törődik vele, ha éppen megkerülnénk az elölről szinte sebezhetetlen tankját (néha még önként hátat is fordít), sőt még egy hídról sem tolat ki a teljes páncélos haderejével, ha légierőnk percek óta ott tart kacsavadászatot.

ÉRTÉKELÉS



BULLSEYE

Modernizált klasszikus, ennek nagyjából minden előnyével, hátrányával és furcsaságával, aminek érdemes lehet adni egy esélyt, de nem azért, mert „a mienk".

TALÁLÁS: **85%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
A csatákban, legalábbis az élvezetesebb összecsapásban néha teljesen magával ragadja az embert, remek és jól hangolható kezelőfelületet kapott.

KONTRA
Túl nagy falat volt egy konzolon is használható, modern, de egyben mégis klasszikus valós idejű taktikai játék. Kidolgozatlan multi.

73%

Aztán a jég alól kikecmeregve persze egyből én lettem a hibás, drága Orsikám pedig szó szerint értette, hogy feléget maga után minden egyes hidat.

MILYEN MESSZE A HÍD?

Minden jel arra utal, hogy a fejlesztők egy kritikusabb megfogalmazásban árkádosabb játékmenet mellett tették le a voksukat. Így viszont nehezen érthető, miért kerültek be olyan lassító tényezők, mint a javítás és üzemanyag-feltöltés. A készítők a megjelenésig még értékelik az eddigi visszajelzéseket, és folyamatosan dolgoznak az egyensúlyozáson, de lehet, hogy komolyabban szét kellene választaniuk a veteránoknak és az új belépőknek szánt elemeket, akár két különálló játékmóddá, ellenkező esetben a komolyan telített piacon egyik célcsoportot sem sikerül megfogniuk. Ezért pedig kár lenne, mert a SS4-ben megvan a megfelelő nosztalgia, és egy szórakoztató RTT alapja is, remek és pörgős kisebb ütközetekkel, csak még csiszolni kéne rajta egy keveset, vagy más árkategóriában indítani.

VESZÉLYES AZ ÚT

A tankok esős időben beragadhatnak a sárba, de legalábbis komolyan lelassulnak. Még veszélyesebb, ha jégen próbálunk velük átkelni. Pontosabban a kisebb, könnyebb harckocsik vígan szaladgálhatnak, de a nehezebbeket hamar elnyeli a mélység. Külön kellemetlenség, hogy ha a térképen jelölünk ki egy célt, és oda a legrövidebb út a koripályán keresztül vezet, az AI boldogan ráhajt akár Királytigrisekkel is.

KÁOSZELMÉLET

Egységeinket együtt is mozgathatjuk, azonban ez nem igazán ajánlott, ha nem csak egyenesen előre haladnánk, mivel a gép által felajánlott elforduló formációk általában szörnyűségesek, és nem csak esztétikai szempontból. Még komolyabb probléma, hogy ha egyszerre jelölünk ki több vontatott fegyvert és azok szállítójárművét, némelyikük egyszerűen lefagy, így ezeket egyesével kell mozgásra bírnunk.

ÉGI ÁLDÁS

Idővel nyilván változik a helyzet, de egyelőre az AI legnagyobb nemezise a légierő, hadjáratban és skirmishben egyaránt. Akár több körben is támadhatjuk egységeit, akkor sem mozdítja el őket gépeink útjából, csak békésen várja az újabb bombákat. Sokszor még légvédelmet sem küld a területre. Szintén jó móka ejtőernyősöket dobni a hátába felderítésre, csak akkor kapcsoljuk ki náluk a Fire at Willt.

CSAK ÓVATOSAN!

Magától értetődő, hogy a játékban él a baráti tűz, erre számítanunk kell a légicsapások elrendelésénél is, hogy ne sétáljunk bele, de a tüzérség használatakor ez még fontosabb. Egyrészt mert a repeszgránátok a közelben tartózkodókat is sebzik, másrészt mert néha jóformán szándékosan lövik velük a saját egységeinket, ha azok nincsenek legalább 100 méterre az ellenségtől. Szerencsére ellenfélként is.

EGY NAGYON RÉGI HÁBORÚ...

SUPREME RULER THE GREAT WAR

[ÍRTA TIKA] Minden idők egyik, ha nem a legöregebb még „élő" (aktív fejlesztés alatt álló) sorozatcíme a Supreme Ruler. Egy komplex stratégiai játékról van szó, amely tavaly az amerikai kormányzatnak is fricskát mutatott, amikor Trump Rising címmel megjelentetett egy DLC-t még az elnökválasztás előtt!

A Supreme Ruler-sorozatot valahogy mindig elkerülte a rivaldafény, ami nem csoda, hisz egy kis csapat, komoly marketing nélkül évtizedek óta egyetlen témát pedzeget. Egy kevésbé látványos, de annál érdekesebb történelmi tablót a XX-XXI. századról, amelynek az egyik vonzereje, leszámítva az atomrakéták kezünkbe adott kulcsait, hogy a kanadai fejlesztők időrendben visszafelé haladva először a jövő hadviselését (2010, 2020), majd a hidegháborút, aztán a második világégést, végül most a Nagy háborút modellezték le. Aki sajnálná, hogy lemaradt a cirkálórakétákról, helikopterekről és modern vadászgépekről, ne tegye, végül minden epizód oda lyukad ki.

Ha már Great War és geopolitikai szimuláció – ez a szívatósabb ág a grand stratégián belül –, akkor a játszótér csakis a teljes Föld bolygó lehet, persze esetünkben az 1914-es kezdőállapotra leképezve. Ebben nincs is hiba, a Sandbox menüpont alatt 59 nemzet sorakozott fel, sőt néhány fontosabb ország, hogy csak a Monarchiát, Angliát vagy Németországot említsem, a kampány módban is megszemélyesíthető. A végső cél pedig szokás szerint, hogy a miénk legyen a legnagyobb, legokosabb és legtökösebb nemzet, miközben a játékmenet mindhárom lehetőségnél (mert multi is van) nagyban emlékeztet a Paradox olyan üdvöskéire, mint például a Hearts of Iron-sorozat.

A HÁBORÚHOZ HÁROM DOLOG KELL, KÉT IDIÓTA MEG RENGETEG PÉNZ!

Franciaország és a nyugati front a játékban tényleg hozza az állóháború hangulatát, a Monarchiával viszont úgy meneteltem át Szerbián, hogy a görög határig be sem húztuk a kéziféket. Ám a Supreme-ben a háború csupán a felszín, és mielőtt kifacsarnánk minden fillért az adófizetőkből, persze gondosan ügyelve, hogy a szociális juttatások még a tűréshatáron belül maradjanak, olyan apróságok is feltűnhetnek, minthogy a lakosságnál létezik halálozás-születés, és a ki-, illetve bevándorlás mértékéhez tartozó adat. Ebben a játékban ismert a GDP fogalma, és a főbb ideológiák megjelenítésétől a kötvénykibocsátásig minden olyan összetevő jelen van, ami a gazdasági és a politikai szimuláció elmélyítéséhez szükséges.

A „szépség nem minden" alaptézist eközben rendesen próbára teszi az alkotás. Egy kiterített földabrosz, hexás felosztásban azt hinnénk, nem nagy kunszt – nos, a Supreme Ruler műholdképek alapján lőtte be

ADATOK

KIADÓ
BattleGoat Studios

FEJLESZTŐ
BattleGoat Studios

MŰFAJ
grand strategy

INFO

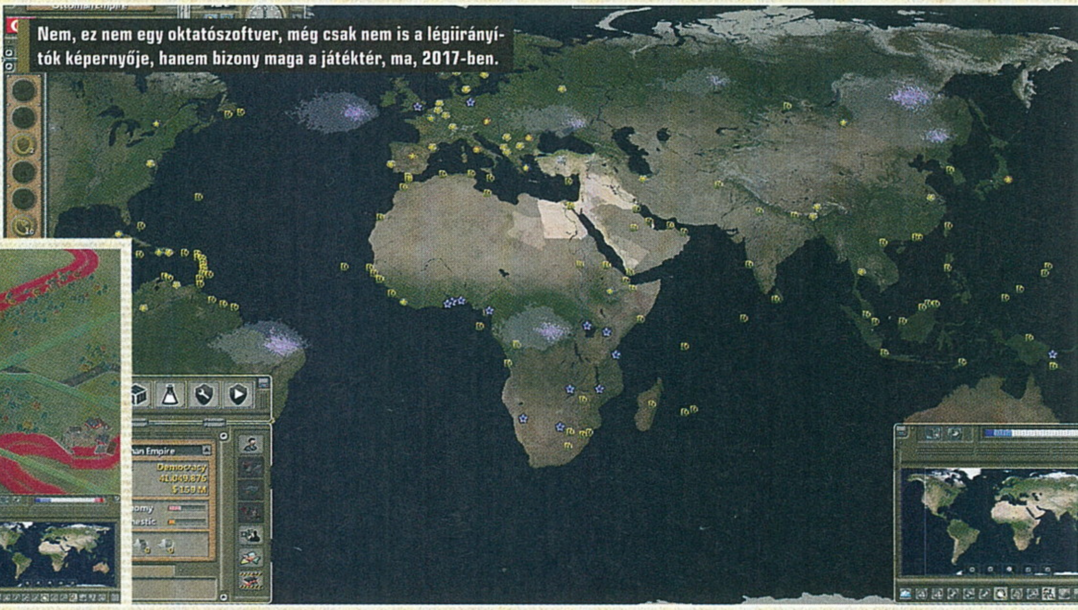
MEGJELENÉS
2017.08.01.

ÁR
Steamen 18 euró (kb. 5500 Ft).

GÉPIGÉNY
P4 2,0 GHz CPU, 1 GB RAM, DX9-es VGA, 2 GB HDD.

a kontúrokat, de ennek ellenére a csúnyábbak közé tartozik, és akkor még finom voltam. A fegyvernemek, kvázi az alakulatok mozgása megáll annyiban, hogy a zászlóaljakat jelképező ikonok ellebegnek a talaj fölött, és az ütközetek jelzése is csupán egy robbanást imitáló animáció. Némi életet vihettek volna az ipari létesítményekbe, vagy a gyárakra legalább tehettek volna egy jelzést, hogy itt kérem, munka folyik. A tesztre kapott korai verzió egyébként alaposan megijesztett, mert a két hangminta (a ködkürt, ami az új üzenetekre figyelmeztetett, illetve egy idegesítő csatazaj-egyveleg – utóbbi a világ végén zajló összecsapásokból is behallatszott a térségünkbe) egyetlen pozitívuma az volt, hogy legalább elnyomta a zenét. A véglegesben azért BattleGoaték is érezték, hogy a tülkölés túlzás: finom kis pittyegések váltották, és a zörejek is elhalkultak, halleluja.

Egy kis visszatekintés szükségeltetik, hogy a The Great War koncepcióját megértsük. Tehát 2014-ben, amikor a Supreme Ruler 1936 egy megújult felülettel jelentkezett,



Nem, ez nem egy oktatószoftver, még csak nem is a légiirányítók képernyője, hanem bizony maga a játéktér, ma, 2017-ben.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

CSŐDKÖZELBEN

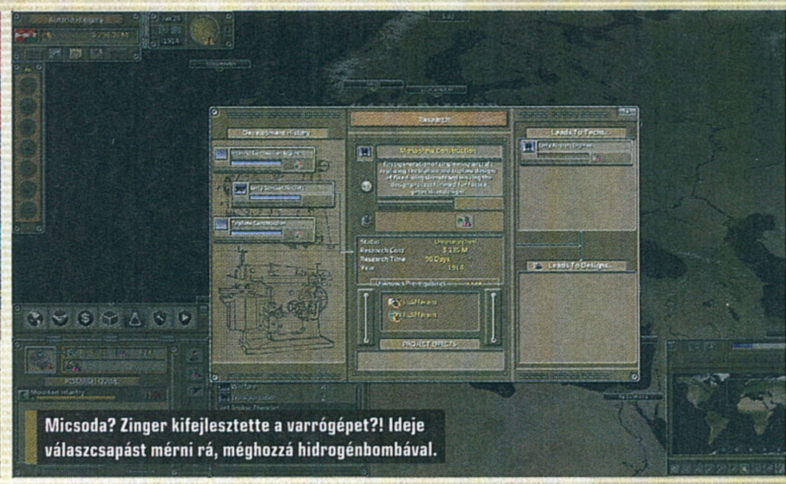
Nagyon könnyű pénzügyileg elszállni a játékban, ugyanis minden épület, fejlesztés, egység, különösen az első kettő több százmilliós tétel is lehet, tehát csak óvatosan, és ha az egyenleg vészesen közelít a nullához, akkor sorban kaszáljuk el a beruházásokat. A szociális kiadásokon és a hadsereg, valamint a már meglévő infrastruktúra költségén csak a legvégső esetben spóroljunk, mert az már a lejtő.

MOZGÓ PIAC

A nyersanyagoknál méretes sávok jelzik a napi fogyasztást és a kitermelést, na meg a meglévő készletet, ugyanakkor a Market Exports/Imports ikonokkal, és az autobuy opciókkal csak csínján. A diplomáciai fülön sokkal jobb ajánlatokat kaphatunk, és az sem mellékes, hogy ha teszem azt, nálunk a világ olajkészlete, akkor az export visszatartása után emelkedő árakkal óriásit tudunk kaszálni.

MIELŐTT ÉPÍTENÉL

Az ipar bővítésének két szabálya van. A munkanélküliségi ráta legyen kvázi 5% fölött, és legyen elég villamos áram, ha pedig ez a két feltétel teljesül, akkor az Industry, Consumer vagy Military Goods mindig jó befektetés. Sőt igazából csak ez a késztermékes kategória hoz akkora profitot, ami majd segít a hadsereg fenntartásában, ráadásul éppen ezek a javak kellenek a nemzet működéséhez is.



Micsoda? Zinger kifejlesztette a varrógépet?! Ideje válaszcsapást mérni rá, méghozzá hidrogénbombával.

akkor a régi epizódokat is korszerűsítették. Közös kalapba és keretrendszerbe szórták az addig megjelent részeket, és egybegyúrva Ultimate címen újra kiadták őket. A The Great War ugyanerre az „új" felületre épül, azaz inkább tekinthető az Ultimate bővítésének, mint önálló alkotásnak. 1936 helyett 1914 a kezdőévszám, új WWI egységek, lövészárok-építési lehetőség, és ennyi. S hogy mit tud ez a keret? A különféle ágazatok között, vagy nevezzük inkább minisztériumoknak, olyasféle felosztást találunk, mint a pénzügy, külügy, hadügy, fejlesztés, gyártás vagy például az ipar, ami talán szokványosnak tűnhet, ugyanakkor a kabinet tagjaiból minden táblázat tetejére került egy miniszter, aki átveheti a tennivalókat, s ehhez csupán a prioritásokat kell beállítani. A diplomáciában úgy lehetünk agresszív, kavarós-kémkedős genyák, vagy kereskedő, barátságos arcok, hogy oda sem figyelünk. A fejlesztési miniszternek megmondhatjuk, hogy a népjóléti program le van fújva, és mától minden labor csak a hadseregnek dolgozzon. A pénzügyest rávehetjük, hogy oldja meg helyettünk a mérleget, nyilván kivet néhány durva adót, lefarag az oktatásból, de adható olyan ukáz is, ahol a piacon zsonglőrködik, és így tovább. Nem mondom, hogy innentől nem lesznek gondjaink, mert a csodavárás egy másik műfaj, de lényegesen könnyebb szívvel kattinthatunk a real-time időmérés leggyorsabb fokozatára. Itt is csigalassan zötyög minden, s hogy hol a játék vége, senki nem tudja – még a Mars-expedíció, sőt a csillagközi utazás is ott feszít az elérhető technológiák között.

ÉRTÉKELÉS

A kis pénz, kis foci örök igazság találkozása a Nagy háborúval. Számos szerethető tulajdonsága mellett van számtalan utálatos is, de egy biztos: megnézném Clausewitz engine-be csomagolva.

TALÁLÁS: **40%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

A gazdasági alapok nagyon jók, katonáknál szintúgy minden taktikához találunk egységet, nagy ötlet továbbá az MI-nek kiadni bizonyos szakágakat.

KONTRA

Csúnyácska, nehezen átlátható, és rengeteg apró hiba, hiányosság.

55%

Egyszer volt...

Az 1982-es évszám nem elírás, valóban 35 éves a Supreme Ruler, csak viszonyításképp a Commodore 16 1984-ben jelent meg. A játékot pedig TSR-80-ra, az egyik korai, már tömeggyártásba kerülő személyi számítógépre írta meg George Geczy, még a főiskolás évei alatt. A szöveges alapú stratégiai játékban a politikai, gazdasági és katonai döntéseket egy egyszerű menürendszerben, a megfelelő értékek beírásával lehetett érvényesíteni. Geczy, Dave Thompson és Chris Latour egy jól menő szoftverboltot üzemeltetett még az ezredforduló előtt, az üzletet eladták, és így alapították meg a BattleGoat stúdiót 2000-ben, kifejezetten a Supreme Ruler alapötletét továbbgördítve. Nos, öt évbe telt, hogy a Supreme Ruler 2010 megszülessen, aztán már futószalagon jöttek a folytatások.

AKI KERES, AZ TALÁL?

A Supreme Rulerben nincs barátság, sőt a kézikönyvvel és a beépített oktatómóddal is csak annyira enged közel magához, hogy eleinte inkább csak sejtjük, mi folyik a háttérben. A munkanélküliségi ráta például hatással van az iparra, meglepő módon itt inkább azzal lesz gondunk, hogy mindig túl alacsony, a GDP pedig az exporttal hozható összefüggésbe, hisz a jóléti államok magasabb költségen állítják elő a termékeiket. Azt hinnénk, hogy egy olajban dúskáló országban, pl. az USA, csak tele kell pakolni a tájat fúrótornyokkal és sínen vagyunk – nos, a túltermelés a nemzetközi piacokon alaposan lenyomja az árakat. A nyersanyagok, kezdve a vasérctől az elektromos áramig egy olyan fogyasztói, termelői körbe vannak bekötve, amely végül a hadsereg és a lakosság ellátására fut ki, de közben társadalmi hatásokkal is számolhatunk. A világpiac pedig érzékenyen reagál minden felvásárlási akcióra, tehát a játékban a kereskedői vénájú emberkék mindig nagy előnyben lesznek, szemben mondjuk velem, aki egy szöget sem tud normálisan eladni. A diplomácia roskadozik a jobbnál jobb funkcióktól, de olyan idegesítő kitételek vannak, minthogy egy háborút csak teljes kapitulációval lehet lezárni – ezért aztán nem nagyon barátkoztunk össze.

A legújabb Supreme Ruler olyan, mint az első világháborús harcmodor: elavult, nehézkes, és rengeteg áldozattal jár.

MINDIG VAN EGY „DE"!

A 40 fokban nem maradt elég testnedvem, hogy sírjak, pedig kedvem lett volna hozzá. Emlékezzünk a Hearts of Iron 4-ban a seregek megjelenítésére... patent ikonok, átlátható táblázatok, könnyű szűrés, a frontvonalszisztémát már elő se hozom. Pazar anyag van a Supreme-ben is, feltöltve jobbnál jobb egységekkel, csak épp a térképen ebből egy masszát látni. A távoli nézetnél egyenzászló jelképez mindenkit, se megkülönböztethető ikonok, se egy értelmezhető jelölési rendszer. A lőtávolság kijelzése sem jönne rosszul, főleg, hogy az értékek megvannak, és a tüzérség szerepét nagyon jól modellezték. Sőt az utánpótlást, a morált, valamint a harci értékeket is okosan összerakták, a terep és az időjárás viszonyaira hangolva, kár, hogy erről a képernyőn nincs rendes infó! A sínpárok csak az ipar és a hadtáp becsatlakoztatásáról szólnak, ami újabb bődületes hiba, mert a seregek mozgatása így a közúthálózatra szorul, amiből egy deka sincs a kezdéskor kiépítve. Történetesen minden zseniális ötletet megkontrázhatnék egy „de"-vel, és valahogy végig azt éreztük, hogy az összes megkezdett – néha kifejezetten jobb gondolatot félretették egy másikért, és végül egyiket sem fejezték be.

CSAK RECEPTRE!

Kinek ajánlom? A rengeteg szabadidővel rendelkező maroknyi elszántnak, akit nem rettent meg a szépség és elegancia hiánya, viszont szereti magát sanyargatni. Azt sem árt feljegyezni, hogy olcsó, és az időskála sem piskóta!

KONZERV-HAD

Békeidőben a hadsereget küldjük el pihenni (reserved) – jót tesz a költségvetésnek, de mondjuk a történelmi tapasztalatokból okulva egy Franciaország nyugodtan átpakolhatja a keleti (német) határra a teljes haderejét, és aztán ott tartalékos státuszban várhatják a germánokat. Amúgy a gyalogosokat hetekig utaztatnánk, ha kitör a háború, de az USA-ban pl. a tengeri szállítással, a partok mentén ez felgyorsítható.

CSATASORBA!

A hadsereg kusza halmazát minél hamarabb alakítsuk át, érdemes például magasabb egységeket létrehozni – kijelölsz egy halom gyalogost, némi lovassággal és tüzérséggel, aztán a Create Battle Group... funkció a Unit Orders panelen egy komplett hadtestté formálja őket, és alapból ráteszi a következő számbillentyűre az előhívást. A formációs mozgás ugyanitt kapcsolható be, néha jól jöhet.

A BEVETÉS SZABÁLYAI

A Defense táblázatban a Rules of Engagment ikon alatt globális direktívákat adhatunk ki az egységeinknek, hogy milyen útvonalakat használjanak, üldözzék-e az ellenséget, illetve mit tegyenek, ha veszteség éri őket, és így tovább. Az egyik legfontosabb opció, hogy a védelmi miniszter kapjon-e engedélyt a közvetlen vezénylésre, vagy sem, és hát javaslom, inkább ne, a többit pedig ízlés szerint.

KAPCSOLATI TŐKE

A diplomáciában meghatározó irányelv, hogy demokratikus berendezkedésű államokkal nem ugrálunk, és rontunk rá minden szomszédra, különben hamar szálkává válunk a nagyok szemében. Helyette addig piszkáljuk a célszemélyt pl. kémekkel, amíg ő hadat nem üzen nekünk. A másik dolog, hogy ne sajnáljuk a pénzt, főleg a Free Trade opciót kenjük meg vastagon, az ilyen kapcsolat aranyat ér.

KELETI KALANDOK

Final Fantasy XIV STORMBLOOD

[ÍRTA POZANDR] **A 2013-ban szó szerint újjászületett Final Fantasy XIV nemrégiben megkapta második kiegészítőjét. A Square Enix a Stormblooddal folytatja a világépítést, hogy ismét egy elképesztő és hihetetlen kalandra invitáljon.**

Egészen elképesztő és bravúros az, ahogy a Square Enix a 2010-ben megjelent Final Fantasy XIV bukása után eljárt. A program sikertelensége azért volt különösen szembetűnő, mert a Square már 2002-ben megpróbálkozott egy Final Fantasy MMO-val: ez volt a Final Fantasy XI, ami mind PC-n, mind a fő platformnak számító PS2-n pozitív kritikákat kapott, utóbbi konzolon pedig egészen 2016-ig kitartott a játék. Tovább színezi a történetet, hogy a FF XI és XIV producere ugyanaz a személy volt: Tanaka Hiromicsi. Tapasztalat tekintetében nem volt hiány, így egyszerre volt fájdalmas és kielégítő döntés a több évig fejlesztett alkotás lelövése.

Hiromicsit és a FF XIV direktorát eltávolították a sorozat közeléből, a pozíciókat pedig átvette Josida Naoki, aki nekilátott a cím teljes újratervezésének. 2013-ban bemutatkozott a Realm Reborn, ami az elképesztő mélységek után hasonló magasságokba emelte a Final Fantasy XIV-et. A sajtót és a játékosokat is lenyűgözte a minőség, Japánban az első héten eladott játékok száma majdnem elérte a 190 ezer példányt, a premier után két hónappal pedig már fél millió előfizetővel rendelkezett a játék. A 2015-ben megjelent első kiegészítő, a Heavensward tovább emelte a tétet: remekül folytatta a Fény Harcosának történetét, és a bemutatott új terület is kellő izgalmakkal szolgált. A Square Enixre így nehéz feladat hárult a Stormblood fejlesztésekor: játékosok millióinak és természetesen saját maguknak kellett megfelelniük.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

MŰFAJ
MMORPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.06.21.

ÁR
40 euró (12 000 Ft), kollekcióban 60 euró (18 000 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel i5 2,4 Ghz, 3072 MB RAM, 60 GB HDD, 1 GB VRAM.

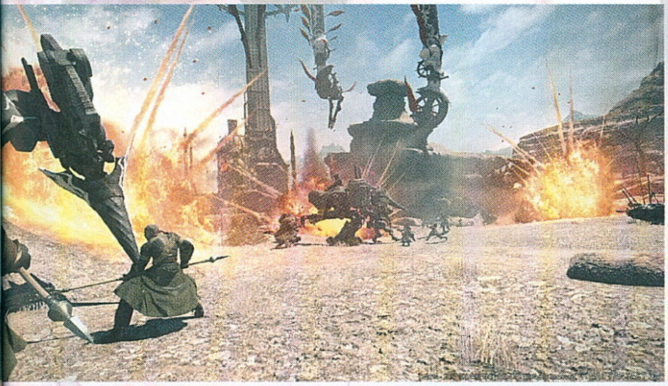
Fizetni fogsz!

A Stormblood közel ötven euróba kerül, de ezt kifizetve nem lehet rögtön az új területen kezdeni, végig kell játszani több száz órát, hogy Gyr Abania földjére léphess. Egy csavar azonban akad: csatlakozhatsz azokhoz, akik már elérték a 60-as szintet, de ehhez fizetned kell! Be kell jelentkezni a Mog Stationbe, és meg kell venned a Tales of Adventure: One Hero's Journey és A Realm Reborn&Heavensward elemeket. Az első azonnal 60-as szintre viszi a kiválasztott karaktered job-szintjét, míg a másik teljesítetté teszi az alapjáték és az első kiegészítő összes küldetését. Hogy mennyiért? Negyvenöt euróért!

KELETI NYITÁS

Meg kell mondanom, a Stormblooddal való ismerkedésem nem kezdődött felhőtlenül. Elindítását követően a program körülbelül 24 gigabájtnyi frissítést akart letölteni, és a hangsúly itt az akaraton volt. Ugyanis a stabil netem ellenére körülbelül fél óránként szakadt meg a kapcsolat, így a nagyjából kilencórás letöltés több mint két napig tartott. Ez azonban így volt a Realm Rebornnál is, ha pár százezer ember rászabadul egy szerverre, előfordul az ilyen. A kezdeti nehézségek után aztán elkezdődött a csoda. Ugyanis a Stormblood, a Final Fantasy második kiegészítője a játék negyedik változataként szolgál: a grafika egyszerűen mesés, pedig már a Heavenswardnál sem panaszkodhattunk. Az épületek, dungeonök, ellenfelek, karakterek, mind-mind remekül festenek, nem beszélve a környezetről. Látszik, hogy rengeteget dolgoztak vele a művészek, és részben

Naplementében teázgatva figyelni a vöröses fényárban fürdőző óceánt... minden MMORPG legszebb pillanatainak egyike, hiszen a fene sem akar folyton harcolni.



A sárkányhátasok mostanság különösen menőnek számítanak, úgy látszik, Japánban is sokan nézik a Trónok harcát.

ez teszi a Final Fantasy XIV-et napjaink egyik legjobb MMO-jává. A vizualitás persze csak az egyik dolog, ami alapján egy játékot meg kell ítélni: a Stormbloodban megvannak a 2013-ban lefektetett alapok, miközben természetesen nem maradhattak el a kötelező újdonságok, amikből azért van bőven. A Final Fantasy XIV: Stormblood a messzi keletre visz, ennek megfelelően a korábbi részekben látott high-fantasy művészeti stílust átvették a japán-kínai elemek: az új területeken pagodák és hasonló épületek emelkednek, illetve az új kasztok is így lettek kialakítva. A két új osztály, a Red Mage és a Samurai is elegendő új ízt ad a programnak, miközben a történetre sem lehet panasz, amiben sötétebb jegyek vannak jelen, mint eddig bármikor.

Igen, vannak kegyetlen pillanatok, hiszen két városállam (Ala Migho és Doma) felszabadítása a feladatunk, amit hosszú ideje terrorizál és tart uralma alatt a Garlean Birodalom, a FF XIV legnagyobb erejű impériuma. Munka pedig van bőven, hiszen a fő történetszál is több tucat órányi tartalmat kínál, nem beszélve a rengeteg mellékküldetésről, amik sajnálatos módon a szokásos szintet nyújtják. Ugyanakkor a fő sztori és annak karaktere az egyik legérdekesebb az egész széria történetében. Spoilerezni itt nem is szabad, a sztori nagyvonalakban elnyomásról és lázadásról szól, ami nemcsak játékok központi témája az elmúlt évtizedben, de az emberi történelemé is.

ÉRTÉKELÉS

POZANDR

Remek kiegészítő, ami nagyszerűen folytatja a Fény Harcosának négy évvel ezelőtt megkezdett utazását.

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Nagyszerű történet, remek zenék és karakterek.

KONTRA

Az úszás semmit nem tesz hozzá az élményhez.

90%

A Stormblood története lassan indul be: az alattvalók mesélik el azt, hogy milyen az életük a Garlean Birodalom fennhatósága alatt. Tény, hogy sok a beszélgetés, és sok az olvasnivaló, de ez teszi a Realm Rebornot és kiegészítőit különlegessé. Elsősorban nem a harcra fókuszál, hanem az epikus sztorira, és ez utóbbit szolgálja a küzdelem és a grindelés...

A két új kaszt magával hozta a kötelező szintemelést, ezúttal hetvenig tápolhatjuk karakterünket. És hogy milyen a Red Mage és a Samurai? Az előbbinek a fekete és a fehér mágia között kell egyensúlyoznia, és varázslással/közelharccal intézi el ellenfeleit, míg a Samurai egyértelműen a közelharcban jeleskedő kaszt tagja, aki energiatárolással és felszabadítással tud különböző támadási formákat végrehajtani. Persze az, hogy kinek ki tetszik, a játékos saját preferenciáitól függ, de személy szerint én jobban kedvelem azokat a karaktereket, akikkel lehet varázsolni.
A harc egyébként hihetetlenül látványos és pörgős (eddig is az volt), varázslatok robbannak, fények lepik el a televízió képernyőjét, mindegyiknek megvan a maga animációja – élvezet ezeket megtekinteni. A Square Enix a Stormbloodban a harcrendszert is megváltoztatta, állítása szerint azért, mert a játék korábbi verzióiban ez bonyolult és nehezen használható volt. Hogy miért? Például azért, mert túl sok szakmához kötött akciót kaptunk, amihez nem állt rendelkezésre elég tárolóhely.

Változások a PVP-ben

A Final Fantasy XIV: Stormblood a PVP-t is alaposan átalakította. Az első és legfontosabb változtatás a rendszerben, hogy a Square Enix eltörölte a szintkorlátot. A 30-as szint felett bármely szakma képviselői részt vehetnek az ember-ember elleni küzdelmekben, ráadásul az attribútumokat ezentúl a szerepek (tank/healer/melee DPS/range DPS stb.) határozzák meg. Minden egyes szakma külön hotbart kapott. Utóbbiak automatikusan beállítódnak, amint valaki belép egy PVP zónába. A PVE akciókat ezentúl nem lehet használni, helyettük kifejezetten a PVP részére tervezett akciók közül választhatnak a harcosok. És igen, egyszerűsödött az irányítás, utóbbit sok kritika érte, mostantól azonban sokkal könnyebben lehet szembeszállni az ellenfelekkel.

A FF XIV ha lassan is, de beérett, így ma már bátran ajánlható mindkét platformon. Harcra fel, vár a fény!

Az egyik jelentős változtatás, amit a Square Enix bevezetett, hogy eltörölte a keresztosztályos képességeket, amelyeket szerepekhez kötött képességekkel váltott fel. Ennek megfelelően a korábbi, munkák feloldásához kötött készségek is megváltoztak, egyeseket pedig összevontak, hogy könnyebben használhatók legyenek. És ami a legjobb, meghatározott szintenként további slotok nyílnak meg, ahova ezeket elpakolhatjuk... Ez nagyon jó dolog, nem igaz? Ugyanakkor azt érdemes megjegyezni, hogy a Heavenswardhoz viszonyítva egyes munkáknál kevesebb képesség közül lehet választani. Hogy ez jó vagy rossz, mindenkinek magának kell eldöntenie...

HARC UTÁN TENGERPARTI NYUGALOM

Persze semmi sem lehet tökéletes, és ez a Stormbloodra is igaz. A kiegészítő egyik új területe a Ruby Sea nevű paradicsomi hely. Kék óceán, tengerpart... ennek megfelelően bemutatkozott az úszás lehetősége, de ez sok szórakozást nem ad. Nincsenek harcok, emiatt nem is teszi élvezetessé a dolgot, sokkal inkább egy jópofa plusznak tűnik, mint egy valóban hasznos újításnak. Talán a következő, az eddigi trendet figyelembe véve két év múlva érkező kiegészítőben ezt is megreformálják majd, de az tény, hogy ezenkívül nem lehet másba belekötni. Mondhatni a Square Enix elvégezte a lehetetlent, és a Realm Reborn és a Heavensward után nemcsak megtartotta a minőséget, de még fokozni is tudta azt. Az biztos, hogy az elkövetkező hónapokban, években továbbra is érkezni fognak a kisebb-nagyobb patchcsek, amik nemcsak javítják a játékot, de bővítik is. Mert ezt bizony bővíteni kell: a Stormblood egy újabb fantasztikus történetet mesél el, nagyszerű vizualitással, remek zenékkel és karakterekkel, akikre sokáig emlékezni lehet. Hatmillió játékos nem tévedhet, a Final Fantasy XIV napjaink egyik legjobb RPG-je, és mint ilyen, szinte kötelező játék a stílus rajongóinak. Sajtóhírek szerint a Stormblood büdzséje kétszerese volt a Heavensward költségvetésének, és ez bizony meg is látszik rajta. Érdemes kipróbálni, ráálldozni az előfizetési díjat, garantáltan jó és emlékezetes szórakozást ad, és egy játéknál ez számít leginkább.

A MÚLTAT KUTATVA

APORIA: BEYOND THE VALLEY

[IRTA BÖJTI] A digitális játékboltjával ismertté vált Green Man Gaming egyre komolyabban veszi azt a célját, hogy kisebb stúdiókat felkarolva önálló terjesztésbe kezdjen (valahol logikus, ha már saját csatornával rendelkezik), az Aporia pedig ennek a lelkes akciónak az egyik eredménye.

Bármilyen rendszerrel is foglalkozunk, megvannak ugye az egyedi áruházak, árusító platformok, a kiadók és szolgáltatók pedig lecsípik a saját kis jussukat, ezzel növelve a bevételt, miközben a fejlesztők megállíthatatlanul jönnek legújabb portékáikkal. Ennél jobban már csak úgy csilingel a kassza, ha a programot is a kiadó gyártja, sőt még a digitális példányt is rajta keresztül lehet elérni. A Green Man Gaming ebbe a bizniszbe szállt be, elvégre bár a Steam áruházából is megvásárolhatók a játékai, a saját boltjában is árulja a kódokat, ami azért egészen jó bevételforrás lehet, és egy-két félresikerült próbálkozáson túl a cégnek nincs igazán szégyenkeznivalója. Az Early Access Of Kings and Man ugyan még mindig erőteljesen hiányos, a szintén korai hozzáférésű The Black Death szépen kerekedik (mindkettőről írtunk korábban), miközben a tavalyi The Bunker is megtalálta a közönségét. És most itt ez a sétaszimulátor is.

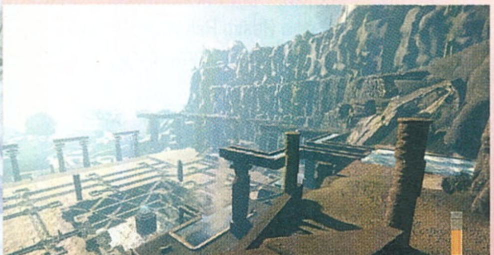
Hiába is várnánk, hogy egy új, a föld alá vezető kaput megnyitva előrohanjanak Diablo hordái, ez nem az a játék, itt nem a harc a lényeg.

A VÖLGYBEN JÁRVA

Ha az előző kategóriát olvasva valakinek kedvét szegném, attól elnézést, de összességét tekintve erről van szó. Belső nézetben irányítva a hőst össze kell rakni egy teljes sztorit, mely párbeszédek és írott vagy elhangzott szövegek nélkül kerekedik ki a négy-öt-hat óra játékidő alatt. Tényleg semmi nem zavarja meg a relaxációt, a felfedezés érzését, feladatként pedig nem más a játékos jussa, mint a kombinálgatás, a területek bejárása, annak a mozaiknak a kirakása, amelyet máshol erőltetett magyarázatokkal és rengeteg utalással sikerül az ember szájába rágni.

Egyszer-egyszer kifejezetten szép sétaszimulátor sok-sok felfedezéssel, no és persze a műfajra jellemző megszokott hibákkal.

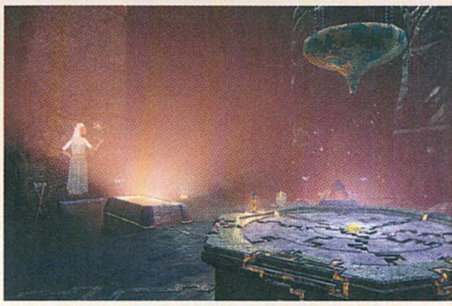
Itt nincs ilyen. Elindultam egy építményből, felfedeztem egy nyitott területet, hogy két járatot is kihagyva egy barlangrendszerbe kerüljek, ahonnan aztán egészen más terepekre keveredtem, és mindvégig volt valami olyan alternatív rész, ahova végül (elsőre) nem jutottam be. Vannak speciális rúnákkal vagy tárgyakkal megnyitható kapuk, van egy eszköz, ami feltöltve kulcsként, lámpaként is szolgál, de ezenkívül csak az agyamat használtam itt-ott, miközben alaposan átnéztem, mit lehet megmozdítani, bevonni a keresésbe. Itt egy liftet kell igénybe venni, ott egy kart kell megtalálni a kapcsolóhoz, amott pedig egy hatalmas alapterületű csatornarendszert kell lépésenként beindítani, hogy a víz végül ellepjen egy óriási krátert.

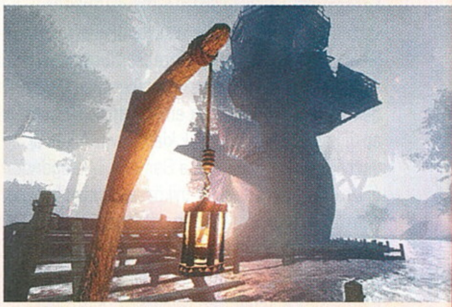


Mindez teljesen természetesen jön, közben pedig kisebb fényjátékokkal, „vetítésekkel" kialakul a történet és beindul a múlt felelevenítése is, ami életről, betegségről és halálról szól, és ami egy egész civilizációhoz köthető. A nyugodt és mindenképpen kellemes élménynek mondható túra során ugyan meg lehet halni (például leesve egy szakadékba), de nem a túlélésen van a hangsúly, hanem a nagy és szerteágazó terület teljes feltérképezésén.

HANGULATOS KALAND

Persze, ennek a kalandnak, mint rengeteg hasonszőrű társának, éppen úgy megvannak a hiányosságai és negatívumai. Ilyen az, hogy tulajdonképpen egyszer, maximum kétszer élvezetes, nincs tele meglepő és váratlan helyzetekkel (jobb pillanatok annál inkább felfedezhetők benne). Nincs igazi küzdelem, sőt nincs igazi elmesélés sem, ami sokakat bánthat, pont úgy, mint a direkt iránymutatás hiánya is. A terep elég nagy, el lehet veszni, de összességében nézve kellően tagolt ahhoz, hogy bárki rálelhessen arra, mit hagyott ki, merre vezet tovább az útja. A látvány a CryEngine-nek hála egyszer-egyszer nagyon erős, azonban még a kiemelkedő grafikus motor jelenléte mellett is érezhető, hogy kis csapat áll a munka mögött (dizájn terén nincs gond, de előfordulnak nagyon elnagyolt tereptárgyak, egyszerű látványelemek). A hangulat viszont egyértelműen pozitívum. Ahogy telnek az órák, úgy lesz egyre erősebb az atmoszféra, és bár hiányzik a direkt narratíva, ez a zenéknek és a minimális átvezetésnek, elmesélésnek hála nem von le az élvezeti értékből.





Az Aporia: Beyond the Valley tehát egy érdekes, tulajdonképpen egyedinek mondható sétaszimulátor, ami egy ismeretlen helyszínt mutat be úgy, hogy az akció hiányának ellenére nem válik unalmassá, helyszínei pedig kellően szépek, változatosak. Amit ez a völgy kínál, azt érdemes megélni, legalábbis azoknak, akik tényleg kedvelik ezt a műfajt.

ADATOK

KIADÓ
Green Man Gaming Publishing

FEJLESZTŐ
Investigate North

ÉRTÉKELÉS
Nagyon hangulatos sétaszimulátor néhány logikai fejtörővel és ügyességi résszel, minimális történetvezetéssel.

GÉPIGÉNY
Dual Core 3 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 660 VGA, 20 GB hely.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Felfedezőknek kifejezetten ajánlott, hiszen a fő feladat nem más, mint a múlt civilizációjának romjai közt esedékes kutatás, ami által kikerekedik a háttéret jelentő sztori.

KONTRA
Egyszerű kaland, ami egy-két alkalommal szórakoztató, de sokszor nincs értelme végigjátszani (achievement sincs benne), plusz azért látszódik, hogy kis csapat alkotása.

72%

ÜTKÖZETBEN ELTŰNT

SOLSTICE CHRONICLES: M.I.A.

[ÍRTA BÖJTI] **Áprilisi számunkban (2017/04) próbálgattam először az indie taktikai shooterből (Red Solstice) született vadhajtást, a leginkább a Halo: Spartan-játékokra emlékeztető Chroniclest, ami már hónapokkal ezelőtt is rendben volt, ez pedig azóta sem változott.**

A The Red Solstice ugye egy csapatalapú akciójáték nem kevés stratégiai döntéssel, miközben minden egyes kasztnak megvannak a saját, egyedi tulajdonságai, amiket bizony a játékosoknak alaposan ki is kell használniuk, különben pillanatok alatt elvéreznek a komoly kihívással rendelkező programban. A 2015/08-as PC Guruban tesztelt alkotás egyszerre kínált kőkemény horrort a Mars mutánsainak társaságában, a pusztulás érzetével, de az agyat is megdolgoztatta, legalábbis a csapatmunka szempontjából, ami mindenképpen előnyére vált. A mellékágként funkcionáló, részben közösségileg finanszírozott MIA mindebből a pusztulást és a horrort tartotta meg, a kihívás mellé pedig egy jó nagy adag magányérzetet csempészett. Ez ugyanis egy, az egyedüli túlélésre koncentráló kampány, hiszen általános esetben egyetlen főhős áll rendelkezésre a megszámlálhatatlanul sok mutáns szörnyeteg ellen.

A MARS VISSZAVÁR

Ha valaki érez magában némi bátorságot ahhoz, hogy visszatérjen a vörös bolygóra, amin a túlélés sokak megkopaszodásához vezetett a két esztendővel ezelőtti játék képében, akkor a Chronicles: MIA egyébként kiváló apropó. Ezúttal sem belső nézetből, netán a hőst a háta mögött elrejtett kamera által követve látjuk az eseményeket, az objektív valahol a madártávlat környékén lebeg, azonban a játékmenethez tökéletes a twin stick shooterekre jellemző felépítés. Akár billentyűzettel és egérrel, akár kontrollerrel a kézben indítod a játékot, a feladat nem más, mint az, hogy kasztot választva, hősünket vezetve végig a pályákon minden ellenfelet lelőj. A szimpla zombiszerű lények, arctámadókhoz hasonló pondrók, óriási behemótok és robotizált támadók nagy hullámokban özönlenek elő odúikból, vagy csak ténferegnek mindenfelé, ha pedig megnő a képernyőn látható fenyegetettség szintje, senki ne remélje, hogy egyszerű dolga lesz.

Segítség van persze, már csak a barátságos drónnak hála is, aki a játékost követi mindenhova, végigkísérve annak teljes útját. Saffron pedig nemcsak kedves beszélgetőtárs lehet, hanem kiváló támogató egység is: összeszedi a pályákon lévő utánpótlást (ilyenkor nő a fenyegetettség, felfigyelnek rá a mutánsok), lelassítja a közelben lévő dögöket, de egyéb módokon is nehezíti a szörnyetegek dolgát. A történetben előre haladva állandóan jönnek a kiegészítők, amiket aztán a gyorsgombokkal lehet elsütni, némi várakozási idővel a következő feltöltődés előtt.

A taktikát némileg a sarokba hajítja a mellékszál, viszont hangulatában hozza azt, amit a The Red Solstice rajongói megszokhattak.

Ha pedig ez nem lenne elég, a kasztok között válogatható főhős (Robbantásszakértő vagy tank? Itt bármi elérhető.) fejlődik, jobb páncélokra bukkan, erősebbé válnak a fegyverei, brutális tűzerejű eszközökre tehet szert, sőt még speciális lőszert is birtokolhat.

A lángoló és robbanó áldozatok sikítása komoly kakofóniát eredményez a generátorokkal együtt bekapcsolt sentry gunok zajával, ami minden marsi harcos szemét könnyekkel tölti meg. Így legalább nem látszódik olyan élesen a 90 százalékban vörös, homokkal és kosszal teli környezet, ami mellett a magány már mindössze csak egyetlen apró indok a depresszióra.

ADATOK

KIADÓ
Nkidu

FEJLESZTŐ
Ironward

ÉRTÉKELÉSI

Nagyon kellemes, jó árazású twin stick shooter, aminél nemcsak a sok gyilok a lényeg, de a fejlesztés és a minimális taktikázás is.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 750 Ti VGA, 15 GB hely.

TÁLALÁS: **78%**
TARTALOM: **72%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

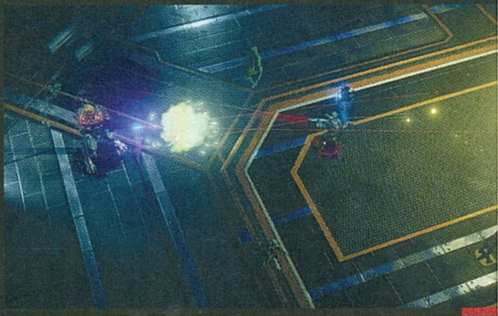
PRO

A The Red Solstice nyomasztó hangulata és világa, egy szerethető drón, fejlesztések, bivalyerős fegyverek, különböző skillek, ráadásul nem is fest rosszul.

KONTRA

A fejlesztők néha ezúttal is elvetették a sulykot (több boss, akik további ellenfeleket spawnoltatnak mindenhova), hosszú távon pedig nem elég változatos.

77%



Bár a szörnyek folyamatosan a nyomunkban vannak, egy kis tűz könnyen hozhat némi katarzist.

APRÍTÁSRA FEL!

No igen, a Chronicles: MIA hiába nagyon hangulatos, kellően nyomasztó, valamint az eredeti hajtáshoz illeszkedve kellően nehéz is, ha néha kicsit unalmas és ismétlődő. Vannak eltérő, kellemesebb helyszínek, de többségében sötét folyosókon, egysíkú területeken vándorol a túlélő, hogy állandó golyózápor mellett tegyen pontot a monstrumok életének végére. Vagy elhalálozása után újra nekiveselkedjen az aktuális feladatnak. Persze, lehet mondani, hogy ez részben a műfaj hibája, amiben van is valami, de igazság szerint a Halo: Spartan-sorozat kicsit még így is változatosabb volt. Jó pont ellenben a drón, a fejlődés, a rengeteg fegyver (egyszerre csak kettőt lehet elcipelni), a nagyon nyomasztó hangulat, a kellemesen túltolt kihívás. Meg ugye a The Red Solstice is egy remek játék volt, amire nyugodtan lehet építeni. A külső kifejezetten kellemes, csak néha tűnik elnagyoltnak, a Survival móddal (támadási hullámok túlélése) pedig a szavatosság is kitolható pár órával – mivel a kampány 8-10-20 órát is nyújthat, plusz kooperatív módban is lezúzható, ez egészen jó eredmény.

ELVESZETT EREKLYÉK

Children of Zodiarcs

[ÍRTA DREAMER] **Nem azt mondom, hogy a taktikai játékoknak leáldozott, de az tény, hogy évről évre egyre kevesebb van belőlük. Pedig az eladásokat elnézve igény láthatóan van rájuk. Ennek a siralmas helyzetnek a tetőfokán érkezhet meg mentőangyalként a Children of Zodiarcs.**

Ezúttal is minden a Kickstarterrel kezdődött. A Long Darkhoz hasonlóan – melynek tesztjét az 62. oldalon olvashatjátok –, a Children of the Zodiarcs (röviden CoZ) is az internet népe által lett megfinanszírozva, és akárcsak a Hinterland Studios esetében, úgy a Cardboard Utopiánál is neves játékok munkálatain edzett fejlesztők dolgoztak. A csapat tagjai olyan AAA címeket tudhatnak a felhozatalukban, mint az Eternal Darkness, az Assassin's Creed: Brotherhood vagy éppen a Far Cry 3. A gyűjtés végeredménye a kívánt összeg ötszörösét hozta, melynek eredményeként a Square Enix is beszállt a stúdió első önálló játékának terjesztésébe. Valamivel kevesebb, mint egy évvel később, 2017 júliusában meg is jelent a kész játék, méghozzá két platformon: PC-n és PlayStation 4-en. Mi az előbbi változatot teszteltük.

ÉS CSAK JÖNNEK, ÉS JÖNNEK...

Akkor kezdjük is rögtön a rossz hírrel. A Kickstarter-kampány alatt a készítők egy sztoriorientált játékot és mélységekbe menő történetet ígértek. Ezzel szemben az, amit kaptunk, egy suta, gyengén megírt katyvasz lett. Lumusban a Toran Birodalom uralkodik mindenki és mindenek felett. A népesség két részre szakadt: a bőségben lubickoló gazdagokra és a mélyszegénységben élőkre. Egy apró csapat képzett tolvaj megelégeli a Toranok fennhatóságát, és egy ősi relikvia nyomát kutatva betör a nemesek negyedébe. Miután éppen csak sikerül olajra lépniük, a csatornákban keresnek menedéket, ahova az állig felfegyverzett városi őrök vonakodva ugyan, de lemerészkednek utánuk. Azt követően, hogy embereink legyőzik az őket üldözőket, belecsöppennek az igazán fogós helyzetek gyűrűjébe. Az utcákat bandák uralják, akik nem nézik jó szemmel, ha jött-ment tipegők átmasíroznak a területeiken, és ezért hadat üzennek hőseinknek. Nahminak, Brice-nak, Pesternek és Zirchhoffnak a két világ közé szorulva kell teljesíteniük a magukra önkényesen kiszabott küldetésüket.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Cardboard Utopia

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.07.18.

ÁR
Steamen 18 euró (kb. 5500 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Pentium G4400 / AMD Phenom II X2-550 CPU, 2 GB RAM, GeForce GT 630 / AMD HD R7 250, 3 GB HDD.

A sztori önmagában megállná a helyét, azonban a párbeszédek mesterkéltre sikerültek, és ebből kifolyólag az egész szövegkörnyezet élettelennek hat. Egy pillanatra sem szippant be a világ, mert az első perctől érzed, hogy vajmi kevés köze van a valósághoz. Ráadásul a fordulatok is kiszámíthatók, és a drámát is bugyuta megoldásokkal igyekeznek fokozni az írók. A karakterek sem javítanak a helyzeten, a kinézetükön kívül csupán ritkán csillan meg az egyéniségük, a főszereplő Nahmiból pedig nem sikerült egy olyan szerethető karaktert varázsolni, akiért érdemes lenne szorítani. A lányka természete taszító, helyenként idegesítő. Kár érte.

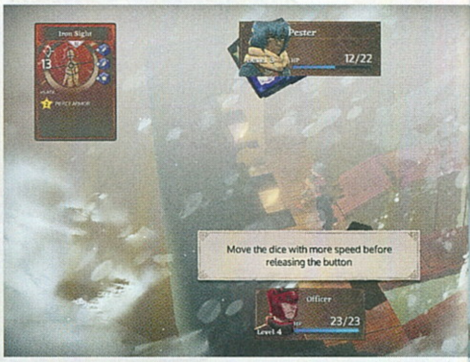
A történetmesélés előre megfestett képeken keresztül történik és csak nagyon kevés átvezetővideóval fogunk találkozni a teljes játékidő során. A sztori szempontjából kulcsfontosságú részeket narrálva vetítik le a szemünk előtt, kész háttereket használva, a dialógusok pedig szövegdobozokban jelennek meg, mintha csak egy vizuális novellát olvasnánk. Szinkron nincs, ezért a legtöbb esetben a zenei aláfestésre kell hagyatkoznunk.

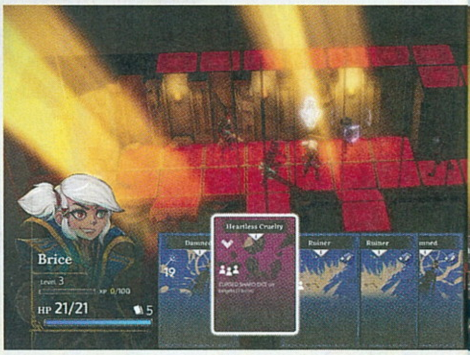
A japán szerepjátékok sajátosságai ugyan háttérbe szorulnak, ideértve a jó sztorit is, a játékmenet jórészt kárpótol.

KOCKAPÓKER

Ami hiányzik a sztoriból, azt nagyjából visszakapjuk a játékmenettől. A Children of Zordiarcsszot, habár japán RPG műfajbesorolást kapott, hiba lenne annak nevezni, mivel a felszín alatt a stílus ismert megoldásainál jóval több lakozik, sőt a szerepjátékos elemek pont

Az isteni fényben tündöklő Dreamer nem érezte magát kellemetlenül, amiért elrontotta az ugróiskolát.





TIPPEK, TRÜKKÖK

KUKUCS!

Ahogy a sakkban, úgy egy taktikai RPG-ben, avagy a Childrenben is fontos, hogy miként, illetve hova helyezed el a figuráidat – ez persze magától értetődő, de várjátok ki a végét. Ha Nahmit használva közel merészkedsz egy ellenfélhez, és oldalba kapod, vagy hátulról sebzed, nagyobb ütést mérsz rá. Az ellenség hátulról való megközelítése azért is nyerő stratégia, mert nem tud visszatámadni, és a játékos biztos nem sebződik.

LUSTA BANDA

A megfelelő pozícionálás nemcsak azt hordozza magában, hogy tudod, hova érdemes állítani a karaktereket, de azt is, hogy hova nem szabad vagy érdemes beküldeni őket. A magaslati helyek nem jelentenek előnyt, mivel a jobb látótér nem ad bónuszt a távolsági harcosoknak, és a játék nem regisztrálja megfelelően a szintkülönbséget. Ha 3 emelettel magasabban vagy, úgy is hátba tudnak szúrni az alattad tobzódók.

KÁRTYÁK

A paklid gyakorlatilag a testreszabásra adott egyetlen lehetőség, és már csak ezen okból sem szabad elhanyagolni a kártyákkal való munkát. A karakterek lapjainak cserélgetésével tudod kialakítani a saját stílusod, ám ne feledkezz meg arról sem, hogy a történet szereplőinek mind megvannak az erősségei. Miközben az új lapleosztást tervezed, fontos, hogy ne felejtsd el mérlegelni ezeket a tulajdonságokat.

FŰBE HARAPVA

A kártyák mellett a második legjobb barátaid a kockák lesznek – és ebbe nem kell semmilyen szóviccet belelátni. Akárcsak a lapokat, úgy a kockákat is lehet cserélgetni. Egy-egy karakternek több kockaszettje van, ami nem csak azért jön jól, mert változtathatod a felosztásukat, de ha megátkozzák az egyiket, akkor sem leszel bajban. A kockák porrá változtathatók, amiből később magad kotyvaszthatsz újakat.

SZÖVEGÉRTÉS ALAPOKRÓL

A történetet nem nehéz megérteni, mert valóban nem nagy kunszt, amit elénk rittyentettek, azonban akad egy fatális hibája. Rögtön az indítást követően hirtelen annyi expozíciós információt kapsz a nyakadba, hogy ha nem figyelsz vagy nem olvastál előzőlegesen a történetről, könnyen elveszítheted a fonalat. Ez nem a játékos hibája, hanem a szövegkohézióval akadnak gondok, ezért olvasáskor fordítsatok rá figyelmet.

GAME-HAND

Sokkoló információ következik: a kártyáid száma nem végtelen. Játék közben összesen 7 darab lap lehet a kezedben. Ha fullos a kezed és ráhúzol még két lapot, akkor a deficit kiegyenlítődik, és eldobsz két kártyát. Ezt elkerülendő jobban jársz, ha inkább várakozóállásba állsz, és védekezel egy kör erejéig. Igaz, hogy a legjobb védekezés a támadás, főleg a játék elején, de így legalább mindened megmarad.

VESZTENI NEM SZÉGYEN

A Children of Zodiarcs nem egy egyszerű játék. Habár a nehézség állítható, összesen csak két fokozat között választhatunk: normal és hard. Mindezek mellett, ha jártas vagy a TBS-ek világában, ha nem, lesznek olyan szakaszok, amiken nem fogsz tudni azonnal átjutni. Ilyenkor annyi a teendőd, hogy újrajátszol egy vagy több korábbi küldetést, hogy több XP-t szerezz és boostold a karaktereidet. A többi jön magától.

Nahmi nagyon kis mérges ezen a képen, de legalább valamilyen érzelem tükröződik az arcán – nála ez is kifejezetten nagy szó.

hogy háttérbe szorulnak, de erről később.
A játékmenet veleje old school stratégia, ami leginkább a Final Fantasy Tacticsre hajaz.
A CoZ küldetéseit két csoportba sorolhatjuk: az elsődleges missziók a történetet lendítik előre, míg a másodlagosak a hellyel-közzel megjelenő mellékágak. A játékos mindkét esetben egy új pályán találja magát, melyeknek területei sakktáblászerűen lettek felosztva. A terep négyzetein járva lépkedhetünk a nekünk tetsző irányba, támadhatjuk meg ellenségeinket, védekezhetünk a felénk irányuló csapások ellen, vagy gyógyíthatjuk magunkat, illetve csapattársainkat. A játékmenet körökre osztott, avagy amikor te jössz, elmozdíthatod karaktereid, és a kör végén eldöntheted, hogy milyen lépésre szánod el magad.

A klasszikus taktikai JRPG körítést megtöri a fejlesztők modernizált megközelítése.
A megszokott legördülő menü, melyet az interakció-választáshoz használnánk, hiányzik a játékból. Ez főként azért van, mert a CoZ a hagyományos rendszert megbolygatta és kártyákra cserélte. Minden egyes játszható karakternek megvannak a maga lapjai, ezek segítségével végez el különböző műveleteket. Egyes kártyák gyógyítanak, míg mások közel-, illetve távharci csapásokat mérnek be, vagy éppen átkot szórnak egy kiválasztott ellenségre. Maguk a lapok cserélhetők, ekképpen tudod alakítani a saját játékstílusodat. Ennek a szisztémának a segítségével megteheted, hogy kiveszed az összes támadó lapot a pakliból, és lecseréled azokat gyógyító kártyákra, megalkotva így egy támogató healert, aki az ütközetek alatt tápolja a tankod vagy a DPS-ed.
A kártyák hatékonysága a szerencsén alapszik. Minden egyes lap megjátszásakor a kezedbe veszel egy csomag kockát, és az azokkal dobott érték határozza meg, milyen bónuszt érdemelsz a kör végén. Kaphatsz

ÉRTÉKELÉS

Ne a sztoriért, hanem az élményért vágjatok bele, főleg ha szeretitek a régimódi taktikai RPG-ket. Egyébként kezdőknek félve ajánlott.

TALÁLÁS:	72%
TARTALOM:	68%
JÁTÉKÉLMÉNY:	79%

PRO

A játékmenet szórakoztató, a kézzel festett hátterek és portréképek csodaszépek, és a kártyás-kockás rendszer is megállja a helyét.

KONTRA

A sztori gyenge, a csavarok kiszámíthatók, a szereplők jelleme nem kidolgozatlan. Végigjátszás során könnyű benne elakadni és egyes szakaszoknál a grindolás is kötelező.

73%

extra sebzést, felgyógyulhatsz, kétszer támadhatsz és a többi. Ha nem tetszik, amit gurítottál, akkor sincs félnivalód, mivel egy körön belül kétszer újra dobhatsz. Azonban ha megátkozzák a kockáid, megvan az esélyed arra, hogy egy negatív (piros) oldallal felfelé érjenek földet, és ekképpen akár saját magadat is sebezheted.

ÉS MEGADTA!

Ha a teljesítmény totális képét nézzük, a CoZ kérdés nélkül a „vegyes felvágott" jelzővel illetett vödörben landol. Amit jól csinál, az valóban a helyén van, ellenben a kevésbé pozitív elemek jelenlétét az ujjbegyünkbe fúródó miniatűr tüskeként fogjuk érezni. Íme, egy pár példa. A mellékküldetések teljesítése opcionális, azonban erősen ajánlott, mivel a főszálon haladva egyes küldetések teljesítéséhez és boss fightok megnyeréséhez grindolnunk kell. Ez pedig könnyen a kedvünket szegheti a folytatást illetően. Ráadásul a játék maga sem egyszerű, pont ebből kifolyólag újoncoknak és azoknak, akik nem jártasak a TBS zsánerben, nem is ajánlott. Az interakciók száma rendkívül megcsappant a stílusmintaként szolgáló Final Fantasy Tacticshez képest. Az RPG elemek megvannak, ellenben igencsak kevéskék. A testreszabhatóság kimerül a kártyáink cserélgetésében, és habár a karakterek fejlődnek, ezzel újabb lapokat kapnak és több kockát megnyitva erősödnek, néhány olyan triviális dolog, mint a specializálódás vagy a felszerelések cseréje egyszerűen nincs jelen. Utóbbi nem feltétlenül jelent gondot, ellenben annál inkább a szerepjátékozás rovására megy, egy JRPG-nek álcázott TBS-t varázsolva a CoZ-ból. Ellenfelekből is kevés akad, a többségük ismétlődik, csupán a szcenáriók változnak. Ráadásul az értelmetlen halálanimációkat ki sem lehet kerülni, ami egy idő után idegesítő, és megtöri a folyamatosság érzetét.

Annak ellenére azonban, hogy sok olyan jelzőt lehet aggatni a Children of Zodiarcsra, ami negatív fényben tünteti fel a játékot, a helyzet az, hogy a kockadobálgatás és egyszerűsített játékmenet kifejezetten játszatja magát. A hangulata megvan, a zene csodálatos és a vizuális körítés is meseszép. Csupán a tartalmi rész az, ahol elkélt volna némi extra törődés a fejlesztők részéről – na meg egy írót is igazán felvehettek volna!

MŰVÉSZJÁTÉK

THE LION'S SONG

[ÍRTA TENEBRA] **Az utóbbi időkben népszerű interaktív filmek sikere bizonyítja, hogy igenis van létjogosultságuk a sztoriorientált kalandjátékoknak, mint például a műfajában profi The Lion's Songnak is, mely az első világháború előestéjén mesél különböző művészsorsokról.**

A hegedűs ezúttal nem a háztetőn van, de annak nem is lenne művészi értéke, ellenben ilyen formában talán a jövő nemzedéke is tanul valamit.

A kalandjátékok aranykora egyértelműen a nyolcvanas-kilencvenes évek volt (Beneath the Steel Sky, Gabriel Knight, Broken Sword stb.). A műfajnak azonban megvoltak a maga korlátai, s a zsáner az ezredforduló környékén perifériára szorult. Szerencsére a Fahrenheit, a Heavy Rain, a Telltale-játékok sora, a Life is Strange vagy a hamarosan érkező androidos cyberpunk, a Detroit: Become Human életben tartja a kalandjátékokat. Jóllehet, ezeket a címeket, főleg a Telltale-féle Trónok harcát, a Detroitot vagy a tavalyi Guruban tesztelt The Detailt már inkább érdemes játék helyett interaktív filmnek nevezni, mivel izgalmas történetükbe bele tudunk szólni, ám másképp nem nagyon léphetünk interakcióba a cselekményvilággal.

A bécsi független fejlesztőstúdió, a Mi'pu'mi Games (hogy kik ők, arról bővebben a dobozban olvashattok) is egy ilyen projektbe kezdett a The Lion's Songgal. Az epizodikus program első részét, a Silence-t tavaly már ingyenesen kipróbálhattuk (tesztünkért irány a PGO), s a befejező negyedik felvonással idén július 13-án teljessé vált a Lion's Song. A végeredmény pedig egy érdekes és megható művészjáték lett.

ADATOK

KIADÓ
Mi'pu'mi Games

FEJLESZTŐ
Mi'pu'mi Games

MŰFAJ
kaland

INFO

MEGJELENÉS
2017.07.13.

ÁR
Steamen 9,99 euró (kb. 3000 Ft).

GÉPIGÉNY
2 GHz CPU, 1 GB RAM, DirectX 9-kompatibilis VGA, 2 GB szabad hely.

BERGMAN ÉS TARKOVSZKIJ JÁTÉKOT ÍR

Az epizodikus formában megjelent The Lion's Song fő koncepciója az volt, hogy bemutassa a múlt század eleji Bécs pezsgő művészeti és tudományos életét. A Silence, az Anthology, a Derivation és a Closure kiemelkedő tehetségek (az adott szakterület sznobjai ellen folytatott) küzdelmét mutatják be. A Silence főszereplője Wilma, a vidékről városba szabadult hegedűművész, aki első nagy koncertje előtt és a közelgő megmérettetés miatt az idegösszeroppanás szélén áll. Az Anthologyban egy bizonyos Franz Markert nevű festővel ismerkedhetünk meg, akit a legendás Gustav Klimt istápol, és még maga Sigmund Freud is kezelésbe veszi hősünket. A Derivation egy sokak számára rémisztő, azonban a sztoriban meglepően érdekes szakterület, a matematikatudomány kapuit ostromló Emma drámáját meséli el, aki nemcsak pályakezdő mivolta, hanem neme miatt is hátrányos helyzetből indul (hát igen, a századelőn nem nagyon tetszett a nábobokanak, hogy egy nő tudós legyen). A Closure pedig megpróbálja összerántani a három epizód cselekményét a megismert főhősök rokonainak, barátainak minitörténetein keresztül.

A The Lion's Song nem valamilyen epikus vagy misztikus történetet mesél el, bár a Silence nyomasztó alpesi közege (Wilma ide utazik Bécsből inspirációért) eleinte arra enged következtetni, hogy valami félelmetes közeleg. Azonban a Mi'pu'mi játékához sokkal közelebb kerülünk, ha A texasi láncfűrészes mészárlás vagy a Gonosz halott című filmek helyett például a művészekkel gyakran foglalkozó Ingmar Bergman vagy Andrej Tarkovszkij alkotásaira (Persona, Andrej Rubljov) gondolunk. Jó, azért ne ijedjetek meg, a Lion's Song nem úgy művészjáték, ahogy az említett modernista szerzők alkotásai művészfilmek, mivel a történetek

Minden út Bécsbe vezet

A The Lion's Song fejlesztőinek egyik célja az volt, hogy bemutassák a huszadik század eleji Bécs pezsgő kulturális életét. Ekkoriban bontakozott ki az avantgárdot megelőlegező forradalmi irányzat, a szecesszió, melynek kiemelkedő alkotója volt a játékban is feltűnő legendás festő, Gustav Klimt. De Bécshez kötődik a híres zeneszerző, Gustav Mahler is (akit a Wilma-sztoriban emlegetnek sokat), valamint Stefan Zweig író, akinek életéről nemrég készült film, és akire nagy hatást gyakorolt a Lion's Song egyik hősének lelkét is fürkésző Sigmund Freud. S bár nem tűnnek fel a Lion's Songban, de említsük meg a Bécsből Hollywoodba emigrált Erich von Stroheim, Fritz Lang, Fred Zinnemann és Billy Wilder filmrendezők nevét is.

Ausztriából jöttek

A The Lion's Song a Mi'pu'mi Games fejlesztőinek szerelemprojektje volt, de a kisköltségvetésű indie játékot készítő csapat tagjairól érdemes tudni, hogy amúgy nagyon is sok szállal kötődnek a fősodorhoz. A 2009-ben alakult, jelenleg 25 főt számláló Mi'pu'mi 10 éve van a szakmában, és mobilalkalmazások mellett dolgoztak PlayStation 3-on és Xbox 360-on, valamint a stúdiónak már van koppenhágai kirendeltsége is. S a Mi'pu'mi működött együtt például a Hitmant fejlesztő IO Interactive-val, s a sorozatot hajtó Glacier Engine-t pofozgatták, valamint a Hitman HD Trilogy nevű kiadással is foglalkoztak. Kalandjáték-rajongóként természetesen a csapat folytatni szeretné a megkezdett utat, erre motiválják is őket a The Lion's Song díjai.

Hogy is mondta Ross? Finoman átgörgetem, majd egy határozott mozdulattal kihúzom alóla a karomat, aztán végre aludhatok...

közérthetők, érzelemmel telítettek, és sajnos a párbeszédek néhol nagyon is szájbarágósak.

SZNOBOK MINDENÜTT

Persze ne legyünk szigorúak, a The Lion's Song sztorijai nagyon is izgalmasak és magukkal ragadnak. Fontos, hogy az egyes epizódokat nemcsak a tehetségek elismerésért folytatott küzdelme köti össze, hanem konkrét átfedések is vannak a részek között, ettől válik játékká a Mi'pu'mi interaktív története. Egyfelől a Silence elejétől kezdve, a fő cselekménnyel párhuzamosan robog egy vonat, melynek egyik kocsijában epizódról epizódra gyűlnek az utasok, akikről csak a negyedik részben derül majd ki, mi közük van a három főhőshöz. Másfelől a The Lion's Song egy Galéria nevű opcióval ösztönöz minket arra, hogy keressük az átfedéseket az egyes epizódok között. Teszem azt például, az Anthology művészének kiállításán a Wilma által a Silence végén előadott gyönyörű dallamok szólnak a gramofonból, és hogy, hogy nem, Franz aktuális festményének modellje a hegedűművésznő volt.

Ahhoz pedig, hogy az összes ilyen apró utalást összegyűjtsük, nem elég egyszer végigjátszani a programot. A cselekmény során különböző döntéseket hozhatunk, ahogy azt már ezernyi kalandjátékban is megtehettük – ezek kicsit más irányba terelik a sztorit. Annyira lényeges különbségeket mondjuk nem fogunk tapasztalni a végigjátszások alkalmával, mivel a fő történetvonulaton alapvetően nem változtathatunk (például Wilma nem sülhet fel

ÉRTÉKELÉS

TENEBRA

A The Lion's Song a bizonyíték arra, hogy a videojátékok médiuma alkalmas komoly gondolatok közvetítésére, ám mindezt jó lett volna sokkal interaktívabbá tenni.

TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Remek sorsdrámák, stílusos 2D-s grafika, a döntések miatt motivál az újrajátszásra, baráti ár.

KONTRA

Kevés interakció, egyeseket elriaszthat a 2D és a pixeles külső, az utolsó rész kicsit összecsapott.

82%

Nem túl interaktív, de nagyon hangulatos és mondanivalóval teli videojáték, művészi formában.

az előadáson). De az epizódokban több mellékszereplővel is találkozhatunk, és attól függően, hogy ki a szimpatikusabb, mennyit törődünk az illetővel, más-más módon alakul ki az előre megírt végkifejlet. Szóval nem tehetjük tönkre a művészek életét, de például az Anthologyban másképp ítéli meg a főhőst szigorú kritikusa, Grete, ha Franz egy bankárt vagy egy pökhendi tábornokot fest le. Miként a Derivationben Emma csak egyféleképpen juthat be a matematikus csoportba, azonban arról már mi dönthetünk, hogyan kenyerezzük le a csapatvezető konzervatív, nőellenes sznob professzort.

A készítők mindezt még azzal kívánták feldobni, hogy a középső két részben egy stilizált bécsi térképen szabadon járkálhatunk a történet szempontjából fontos épületek (piac, kávézó, galéria, könyvtár stb.) között. Nem nagy szám, mert madártávlatból tekintünk a belvárosra, és az említett objektumokon kívül Bécs nevezetességei (Stefansdom, városháza stb.) is felismerhetők, ám ezekről csupán nyúlfarknyi szöveges információt kapunk, valódi városnézésről szó sincs. S az egyes területeken is csupán érdekesség gyanánt beszélgethetünk a sztorihoz szorosan nem kapcsolódó karakterekkel, akik ugyan színesítik a fő történetet, de sajnos a piaci kuruzsló az Anthologyban vagy Emma kötözködő könyvtáros kollégájának jelenléte érdemben nem tesz hozzá Wilma, Franz vagy Emma küzdelmeihez. A dialógusokban hozott döntéseken kívül lehetőségünk van 1-2 minijátékban részt venni, ám sem a primitív lopakodás, sem pedig az ál-matekfeladványok (kvázi függvények rajzát kell az egérmutatóval lekövetnünk) nem nyújtanak igazi kihívást.

KI LESZ AZ ÖTÖDIK UTAS?

Persze a The Lion's Songban tényleg a remek művészdrámákon van a hangsúly, melyek kellőképp érdekesek ahhoz, hogy lekössenek. Vannak vicces és kifejezetten (jó értelemben) felkavaró epizódok is. A Mi'pu'mi a dolgok mélyére ás, és igazi drámákat jelenít meg, melyek komoly gondolatokat ébreszthetnek a játékosokban, így a legjobb klasszikus művészfilmekhez is felér a Lion's Song, ha szemet hunyunk szájbarágós dialógusai felett. Például Emma sztorija a nő társadalmi szerepét kérdőjelezi meg, míg az összességében annyira nem erős utolsó rész egy igen meghökkentő, katartikus fordulattal fedi fel, hová is tartott a játék cselekménye alatt az a bizonyos vonat. Higgyetek nekem, borzongató érzés, főleg, hogy addigra megismertük ezeket a nagyszerű, szerethető emberi karaktereket. Tehát a The Lion's Song nem is annyira játékként, hanem inkább történetként erős, melynek vizualitása bár stílusos, de kézzel rajzolt, a kilencvenes éveket idéző grafikája sokak számára rossz értelemben véve lehet retró. Ám vétek lenne emiatt kihagyni ezt a gondolatébresztő, tartalmas sztorit. Akik szeretnének elgondolkodni egy játékon, azok mindenképp tegyenek egy próbát a Mi'pu'mi interaktív drámájával. G

SZÉRIAHIBÁS MODELL

Car Mechanic Simulator 2018

[ÍRTA JOHNBART] ***Egy szórakoztató előzmény, egy hosszú és ígéretes fejlesztési lista, illetve több vevőcsalogató videó után biztosra vehetnénk, hogy egy közönségkedvenc sorozat új részét már nem igazán lehet elrontani. Nos, erre sajnos tökéletesen rácáfolt a CMS2018 rajtja.***

Tudom, hogy viccesen hangzik, de kevés játék volt idén, amit jobban vártam volna az új Car Mechanic Simulatornél (CMS2018). A bestseller lengyel puzzle-szimulátor előző része ugyanis annak ellenére lett nagy kedvencem, hogy nem vagyok autómániás – a koncepcióban inkább a könnyed gépipari legózás fogott meg. Ez pedig a 2018-as évjáratban sem változott: a csapat „mindössze" nagyobb és szebb formában adta le ismét a már ismert munkamenetet, megspékelve azt pár, a közösség által kért újítással. Papíron tehát minden remekül festett – amint viszont megnyílt az átépített garázs, jött is a hűtővizes hidegzuhany...

ADATOK

KIADÓ
PlayWay S.A.

FEJLESZTŐ
Red Dot Games

MŰFAJ
puzzle-szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.07.28.

ÁR
Steamen 20 euró, itthon dobozosan 5990 Forint.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 3.4 GHz, 8 GB RAM, GeForce GTX970 VGA, 15 GB HDD.

KENYEREM GÉPZSÍRBAN KERESEM

...dacára annak, hogy a CMS2018 tényleg leszállít minden újítást, amit a fejlesztők korábban beígértek, a játékmenet terén így a programot nem érhetné rossz szó. A friss etap így szintén egy könnyed puzzle-szimulátor, amelyben a feladatunk a garázsunkba betolt négykerekűek kipofozása. Pályafutásunkat megbízott autószerelőként, telefonon bejelentkező ügyfelek autóinak javításával kezdjük, amint viszont a bérmunkából elegendő lét gyűjtöttünk össze, saját autókat is vehetünk, amiket szájízünknek megfelelően restaurálva adhatunk tovább (vagy rakhatunk parkolóházunkba, ha a szívünkhöz nőttek).

Az Autókereskedőkben mindig vagyonokat kaszálnak egy felújítással, lehet nekünk is szakmát kéne gyorsan váltani.

Javítsuk persze akár a saját, akár egy megrendelő kocsiját, a játékmenet magva azonos. A járgányokat először javasolt sasszemünkkel vagy diagnosztikai eszközökkel (OBD leolvasó, multiméter, vizsgasor, stb.) átvizsgálni, amint pedig megvan a hibás alkatrészek listája, nekiállhatunk kiszerelni őket, hogy aztán saját kezűleg megjavítsuk, vagy utánrendelt pótalkatrészekre cseréljük azokat. Amint ezzel végeztünk, jöhet a beszerelés, aztán a munka leadása, és vele együtt a pénzkötegek és tapasztalati pontok sokasága – előbbi az alkatrészek és autóvásárlások, utóbbi pedig garázsunk és képességeink fejlesztésének valutája.

MUTATÓS MŰHELY

A fenti specifikáció persze a teljes játékunkként magazinba került CMS2015 gépkönyvéből is érkezhetne, az átképzésen átesett szerelőket így gondolom, inkább az érdekli, hogy miben nyújt többet az új évjárat a tavalyelőtti modellhez képest. Játékmenetbeli szempontból a fő eltérést a fokozatosabb karriermód adja: pályafutásunkat egy kicsi, egyetlen emelődarus garázzsal kezdjük – munkaterületünket a játék (az elődhöz képest sokkal szerteágazóbb) fejlődési fáján, a melók után kapott pontokból bővíthetjük ki. A tápolás egyébként folyamatosabb: átlag 2-3 megbízatásonként kapunk jutalompontokat, amelyeket az építkezés mellett diagnosztikai eszköztárunk bővítésére, a

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GYÚRJ AZ IZMOKRA!

A Car Mechanic Simulator 2018 fejlődési fája elég szerteágazó, jómagam mégis azt javaslom, hogy a megszerzett pontokból először a Fürge ujjak és az Izmos karok képzettségeket maxoljátok ki. Előbbi a be- és kicsavarozás, utóbbi az alkatrészek be- és kiszerelését gyorsítja – higgyétek el, lényegesen gyorsabban haladtok, ha a munkafolyamatok 90%-át kitevő akciók gyorsabban pörögnek.

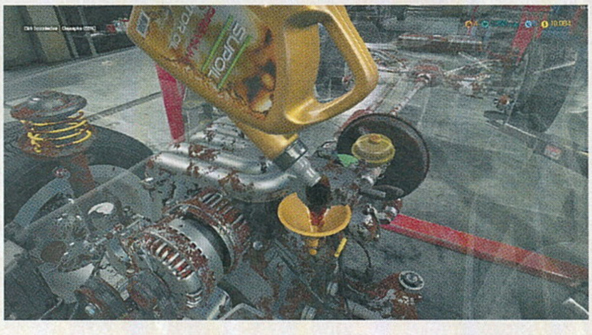
JÓ AZ UTÁNRENDELT IS!

A fürgébb munkavégzést követően a fejlődési fán a vizsgálati eszközök kioldását javaslom, azok használatával ugyanis a bonyolultabb nagygenerálok esetén is hamarabb találhatjuk meg a hibás alkatrészek zömét. Bár a javítási készség fejlesztése és a bolti árkedvezmény kioldása is csábítóan hangzik, bérmunkák esetén nem jelentősek, elvégre akkor az anyagköltségünket is kiszámlázzuk a megrendelőnek.

A MUNKA(ASZTAL) HŐSE

Más persze a helyzet, ha annyi lét szedtél össze, hogy ráállhatsz az autóeladásra, a megvásárolt aukciós és roncstelepi járgányok kipofozása ugyanis jóval költséghatékonyabb, ha meg tudod javítani a kopott alkatrészek zömét. Restauráció esetén törekedj rá, hogy minden alkatrész zöld állapotú és legalább 90%-os minőségű legyen, akkor ugyanis már jó árat fizetnek a vevők a felújított verdákért.

Van itt egy kis rozsda, de sebaj, majd azt írom a hirdetésbe, hogy „kopottra festve", meg azt, hogy „vintage".



be- és kiszerelési folyamat gyorsítására, vagy épp javítási készségünk növelésére verhetünk el. Bár a kioldható képességek szinthez kötöttek, a játék mindig elegendő képzettséget tesz elérhetővé ahhoz, hogy legyen miből mazsolázni – a járműgépészet tehát ezen a téren is teljesen rendben van. A skillfa mellett viszont garázsunk felszerelését sem érheti panasz, munkaeszközeink száma ugyanis szintén bővült. Az előző részből visszatérő eszköztár (olajleeresztő, munkapad, vizsgasor stb.) mellé így kapunk egy, a kerekek kipofozásához nélkülözhetetlen abroncs-cserélőt és kerékcentírozót, a felfüggesztések szétbarmolására szolgáló rugófeszítőt, az akkuk töltésére való generátort, de immár a motorgenerál is lényegesen kényelmesebb meló, a páciens ugyanis végre daruval emelhetjük ki a kocsikból. Nem véletlenül említettem persze az alkatrészek szét- és összeszerelését, a CMS2018-ban ugyanis a bonyolultabb komponensek immár több alelemből tevődnek össze: a felnikről pl. leszedhetők az abroncsok, míg a lengéscsillapítók rugói és szilentjei a rugófeszítővel kaphatók le az alkatrészről. Nincs hiány viszont újdonságokból a kéziszközöknél sem: az OBD leolvasó, a multiméter és a kompressziómérő mellé kaptunk egy üzemanyag-nyomásmérőt, illetve egy, az abroncsok ellenőrzésére alkalmas profilmélység-ellenőrzőt is.

A játékmenet terén (a néha bájosan elborult sztoriküldetések mellett) a legnagyobb bővítést mégis a saját autókkal elérhető endgame kapta. Verdáinkat az árverések mellett pl. immár szemétteleprőI és vidéki csűrökből is beszerezhetjük, a felújított kocsikat pedig a tesztpálya mellett versenypályán is meghajthatjuk. Az elődö frusztráló licitrendszere szintén ment a levesbe: a megfelelő skill kioldásával becsült árat kaphatunk a kinézett autóról, vásárlás esetén pedig immár alkudozni is megpróbálhatunk az eladóval. Mindezek persze csak a leglényegesebb újítások: az olyan kényelmi változtatások, mint pl. a beépített bevásárló lista, az alkatrészek tárolására szolgáló raktár, vagy épp a többtételes webshopos rendelés kellemes, de a CMS2015 után elvárt fejlesztések is.

Sajnos a sorozat idei epizódja félkészen került boltokba, de legalább folyamatosan jönnek a foltok.

ROZSDA AZ ALVÁZON

Az új CMS tehát annyi játékmenetbeli újítással és fejlesztéssel parkolt le PC-nken, ami műfajtól függetlenül minden folytatást hegesztő fejlesztőnek követendő példa, jogosan merülhet hát fel a kérdés, hogy akkor mégis mire fel a cikk borús felütése és a 65%-os végső értékelés. Nos, a probléma a motorháztető alatt rejtezik, a CMS2018 ugyanis annyi frusztráló gyártási hibával rajtolt el, ami egy ósdi Fordnak is a becsületére válna. Az eszköztárunkból eltűnő- vagy épp duplázódó alkatrészek, a hiányzó elemek miatt teljesíthetetlen megbízatások, vagy épp váratlan kifagyások tarkítják jelenleg a műszakokat, nem beszélve a karriert el nem mentő Save menüről, ami jelentősen lerontja a máskülönben patent játékélményt.

Sokkal komolyabb probléma viszont a játék optimalizációjának hiánya: bár legmagasabb részletességen a program elég szépen fest, gyakorlatilag nincs olyan PC, amin 25 fps-nél gyorsabban futna a program. Az én i5-4690-es CPU-val és GTX 970-es VGA-val szerelt vasamon Full HD felbontáson, közepes részletességgel átlag 20-25 fps-t hajt a játék, de kollégám elmondása szerint Gebbbe GTX 1070-ese mellett sem sokkal jobb a helyzet. Ez pedig elég gáz, egyrészt a zsebkendőnyi méretű garázs és aszfaltpályák tükrében, másrészt pedig mert anno a CMS2015-tel ilyen téren nem nagyon voltak gondok (a hosszú töltési időket leszámítva). Audiotéren viszont a játék rendben van: a hangeffektekkel nincs gond, a zenei könyvtár pedig több tematikus csatorna közel 22 órányi, kellemes anyagából áll (de akár a saját zenéinket is adásba rakhatjuk).

A legzavaróbb momentumokat azonban mégsem a fentiek, hanem a kezelőfelület visszásságai szállítják. Dacára ugyanis annak, hogy a játék konzolos változatai elvileg csak az év végén érkeznek, a fejlesztő Red Dot a PC-s változat GUI-ját is teljesen konzolosította, a műszakokat így kikapcsolhatatlan egérgyorsítás, az előző rész gyorsbillentyűinek hiánya, valamint (azok helyett) egy nehezen szokható körmenü nehezíti – míg az első egyszerűen csak frusztráló, addig az utóbbi kettő feleslegesen lassítja a munkavégzést.

MAJD A MÁSODIK KÖRBEN!

A CMS2018 esetén tehát nem egyszerű végítéletet hozni, egyrészt ugyanis e cikk írásakor (augusztus elején) tíz tapasz után is elég komoly technikai problémákkal küszködik a játék, másrészt viszont ott van a program játékmenete és annak példaértékű fejlesztései, amik az elfuserált tálalás ellenére is simán hozzák a „csak még egy kocsit megszerelek" függőséget. Verdiktet így valószínűleg csak egy Második kör cikkben tudok majd hirdetni, a fejlesztők hozzáállása ugyanis az amatőr kommunikációjuk ellenére is példaértékű (csak a megjelenést követő héten 10 peccs érkezett a játékhoz), így nagyobb mennyiségű csavarban mernék rá fogadni, hogy idővel minden technikai problémát kijavítanak. Reméljük, hogy így lesz – abban az esetben ez az évjárat minden autómániásnak kihagyhatatlan vétel lesz.

ÉRTÉKELÉS

JOHNBART

Remek ötletek és tartalmas játékmenet, jelenleg borzalmas technikai megvalósítással. Amint megvolt a nagygenerál, visszatérünk egy második körre!

TÁLALÁS: **45%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Továbbra is szórakoztató műszaki kirakózás, rengeteg autó és új játékelem, szép grafika, szerteágazó és ötletes fejlődési fa.

KONTRA

Borzalmas optimalizáció, lassú és nehézkes kezelőfelület, kisebb-nagyobb bugok garmadája.

65%

MÉG A ROZSDÁS VASAT IS

Nem kell megijedni, ha egy bonyolultabb meló javításlista nélkül esik be úgy, hogy nincsenek még kioldva diagnosztikai eszközök, az előző etaphoz hasonlóan ugyanis az alkatrészek állagát ezúttal is a rájuk rakódott rozsda mértéke jelzi. Kézi ellenőrzés során vizsgáld hát meg először a legsötétebb-vörösebb (v.ö. legötvarabb) kinézetű elemeket, mert jó eséllyel csereérett darabok lesznek!

ALKATRÉSZ-LEGÓZÁS

A CMS2018 egyik újítása a több komponensből álló alkatrészek jelenléte. Bár ezek zömét az autóba való beszerelés során legózhatjuk össze a felugró menüben, két elemet külön, a garázsban elhelyezett szerszámokkal kell szét- vagy összeszerelni. A kerekek felnijét és abroncsait az abroncs-cserélővel, míg a lengéscsillapítók alkotóelemeit a rugóbeakasztóval szedhetjük szét vagy rakhatjuk össze.

OLAJ A FÖLDRE

A CMS2015-höz képest lényeges eltérés, hogy a fáradtolaj leengedésekor immár nem kell saját kezűleg precízen az adott kocsi alá tolni a fáradtolajgyűjtőt, és kézzel kicsavarozni a leeresztő csavart a teknőn. A tartály kocsi alá mozgatása és az olajleengedés ehelyett a gyűjtőtartály körmenüjéből érhető el: ennek megnyitásához nézz az eszközre, majd nyomj egy jobb klikket.

BEVÁSÁRLÓ LISTA

Kellemes újítás, hogy a nagygenerálok esetén immár nincs szükség fényképezőgépre vagy jó memóriára az alkatrész-utánrendelés során, a hibás komponensek ugyanis vásárlási listára tehetők, amit az in-game webshopokban is meg tudunk nyitni. A listázáshoz nézzünk a kurzorral az adott elemre, majd a körmenüből válasszuk ki az Alkatrészlista -> Hozzáadás a listához menüt.

ALÁSZÁLLÁS A POKOLBA

HELLBLADE™ SENUA'S SACRIFICE

[IRTA BRYCE] **Emlékszem arra az estére, amikor a Ninja Theory a 2014-es Gamescom Sony-s panelján bejelentette a Hellblade-et. Én mondom nektek, szerelem volt első látásra, három évvel később pedig végre a kezeim közé került a program. Megérte rá ennyit várni? Teljesen.**

A brit illetőségű Ninja Theory korábban olyan nagyköltségvetésű játékokon dolgozott, mint a Heavenly Sword, az Enslaved: Odyssey to the West, vagy éppen a DmC: Devil May Cry. A korábbi címeikhez viszonyítva a Hellblade esetében más utat jártak be, ezúttal ugyanis saját zsebből, és lényegesen apróbb csapattal álltak neki a fejlesztésnek. Céljuk nem kisebb volt, mint a fent leírt támogatás nélkül összehozni egy tökéletesen egyedi, történet-központú és élvezetes játékot, ami kreatív szabadságával szembehelyezkedik a kiadók jelenlegi mentalitásával.

SENUA POKLA

A játék főhőse egy Senua nevű pikt harcosnő, akit rögtön a startnál egy megrázó tragédia ér. Egy vikingtámadás következtében, amit az Orkney-szigeteki otthona ellen követtek el, szerelme elhalálozik. Senua kardját és halott párjának fejét megragadva – amely a kelta hitvilág szerint a lélek porhüvelye – alászáll Héla birodalmába, Helheimbe. Feladatát nem könnyíti meg a tény, hogy skizofrén. Hősnőnket eddigi életében folyamatos képzelgések és suttogások keserítették meg, amik csak a Dillionnal való találkozása után csillapodtak. Ezek a tünetek most újfent visszatérnek egy régi barát vagy éppen egy régi haragos formájában, hogy segítsék, illetve hátráltassák Senua útját. Rögtön történetünk elején egy ilyen hang formájában jelenik meg előtte Druth, akit a vikingek még régen rabszolgasorba taszítottak. Miután sikeresen megszökik, Senua pártfogójává válik, és egyben ő lesz az első, aki felismeri, illetve megérti a lány pszichózisát, valamint az azzal járó őrületet.

Igen, így elsőre sokunknak ismerős lehet a történet. Az alvilágban játszódó, mentőexpedíciós szerelmi sztori már a 2010-es Dante's Infernóban is elsütésre került, ám míg ott Dantét a legjobb esetben is csak szánni tudtuk, addig vele szemben Senuáért az események kezdetétől azok végéig csak aggodalmat érzünk. Ehhez nagyban hozzátesz Melina Juergens, aki Senuaként valami félelmetesen jó alakítást nyújt, de külön kiemelném még Nicholas Boultont is, aki Druthként először tanácsokkal, majd különböző mesékkel próbál lefoglalni minket, jelentem sikeresen. Néha csak álltam és hallgattam az érdekesebbnél érdekesebb történeteket, így tudva meg többet a skandináv mitológiáról.

VIKINGEKKEL TÁNCOLÓ

Természetesen a túlvilágon szép szavakkal nem fogunk közelebb kerülni kedvesünk lelkének felszabadításához. Muszáj lesz alkalmanként megcsapkodnunk néhány elkárhozott és egyben okkal agresszív egyént. Itt az első tapasztalunk az lesz, hogy a fejlesztők nemcsak kezelőfelülettel, de még a harcrendszer alapismereteivel sem akarnak megtámogatni minket. Nem tudom, hogy ti hogy lesztek vele, de számomra üdítő volt a már-már alapkövetelménynek számító szájbarágós tutorial hiánya. A Hellblade nem reformálja meg a hack 'n' slash játékokhoz bevált harcrendszer-sablont, így nem kell a szokásos ismertető sem a normál és erős támadások felváltott használatáról – főleg, hogy a Hellblade-ben a küzdelem a kitérésről szól az ellenfél támadásai elől. A későbbiekben az alapellenségként feltűnő elkárhozottak

ADATOK

KIADÓ
Ninja Theory

FEJLESZTŐ
Ninja Theory

MŰFAJ
akció-kaland

INFO

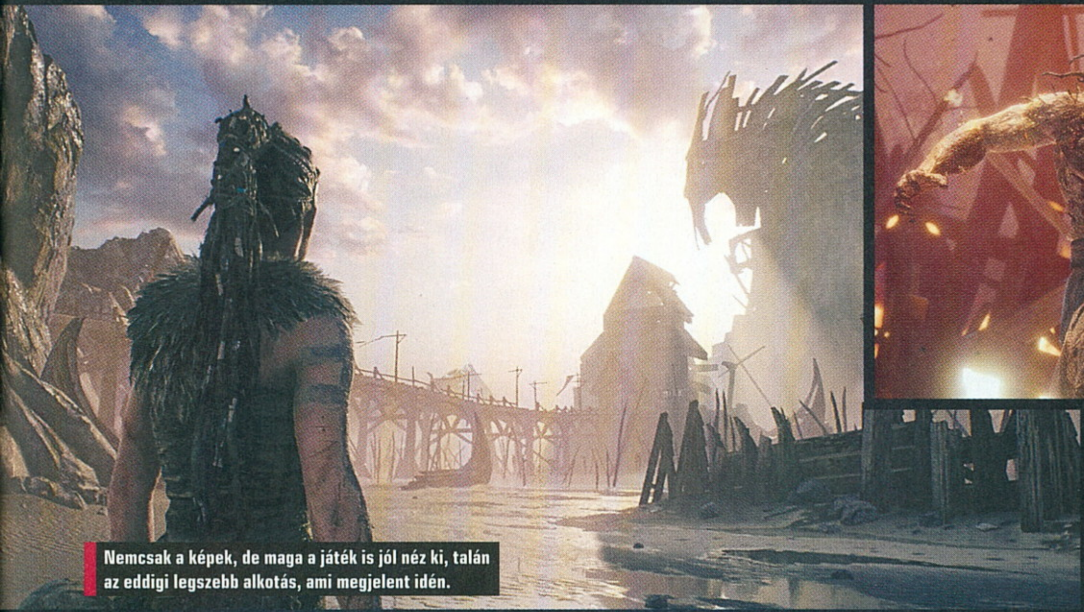
MEGJELENÉS
2017.08.08.

ÁR
Steamen 29,99 euró (kb. 9200 Ft).

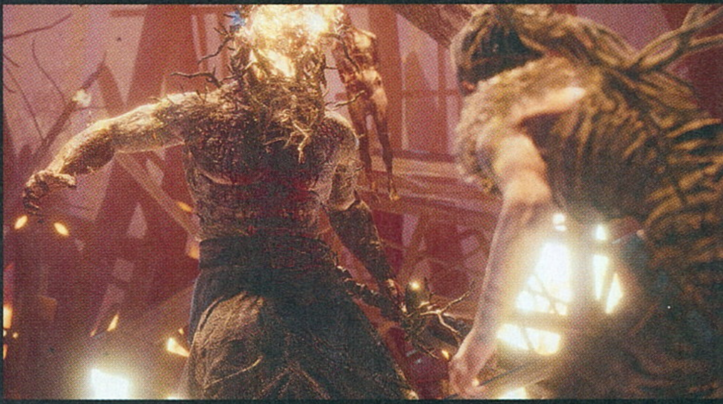
GÉPIGÉNY

Intel Core i5 3570K / AMD FX-8350 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 770 / Radeon R9 280X 3 GB VGA, 30 GB HDD.

A különböző víziók fontos szerepet játszanak a Hellblade őrült történetének megértésében.



Nemcsak a képek, de maga a játék is jól néz ki, talán az eddigi legszebb alkotás, ami megjelent idén.



listáját kibővíti egy pajzsos rém, akinek előbb a védekező eszközét kell ártalmatlanítanunk, és csak utána szállhatunk szembe annak hordozójával. A sor végére a boss-harcok maradnak, amik ugyancsak nincsenek túlbonyolítva, így az alap harci taktikák elegendő munícióként szolgálnak a főellenfelekkel vívott ütközetekben is. Maguk az összecsapások az „egy az egy ellen" féle kijelölős mederben zajlanak, amivel alapvetően nincs is gond, ellenben a játék vége felé, amikor egyszerre három vagy akár négy ellenféllel is küzdünk, előfordul, hogy a kívánt rosszfiú kijelölése nem olyan egyszerű, mint például egy Dark Souls-játékban. Bár utóbbi esetében a targetelés lehetősége opcionális, azért a legtöbben ott is kijelölik az ellenfelüket.

Összességében elmondható, hogy a harcrendszer eleinte szórakoztató, de a későbbiek folyamán nem fogunk túlzottan megizzadni miatta – különösképpen, ha a fentebb említett címek bármelyikével játszottunk. Így aztán a „permadeath", azaz a karakterünk végleges halálának – és egyben a mentésünk elvesztésének – gondolata sem fog kísérteni bennünket. Igen, a Ninja Theory állítólag ezt is beletette a programba, így szimbolizálva Senua elmúlástól való félelmét. Egyesek viszont azt mondják, az egész egy blöff, mert a cikk írásáig (avagy a játék megjelenésének napjáig) nem sikerült dokumentálni a dolgot. Amikor éppen nem a még másabb világba küldünk át mindenféle holtakat, akkor a ninjás srácok puzzle részekkel kívánják feldobni az egysíkúnak érződő játékmenetet. Bár a logikai elemeket roppant ötletesen oldották meg a fejlesztők, a zárt pályatervezés miatt viszonylag egyszerűre sikeredtek. Alapvetően arról van szó, hogy bizonyos részeken lezárt kapunkba botlunk, melyek jobb szó híján mágikus elzárásra kerültek. Ahhoz, hogy kinyissuk őket, a rajtuk lévő különböző szimbólumokat kell megtalálnunk a pályán szétszórva. A világon belül elhelyezkedő jelek összeállhatnak két gerendából, véres csíkok együtteséből, vagy éppen egy ház oldalán keletkezett lyuknak az árnyékából. Mindez csupán annyi gondot jelent, hogy egy bizonyos idő elteltét követően kimondottan fárasztóvá válik az említett megoldás, hiszen a végjátékhoz közeledve inkább felesleges időhúzásnak tűnik, mintsem a figyelmünket érdemben lekötő mechanikának.

ÉRTÉKELÉS

BRYCE

Független fejlesztőként egy AAA-s játékot letenni az asztalra? A Ninja Theory bebizonyította, hogy ez nagyon is lehetséges.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Elképesztő dizájn- és látványelemek, nagyszerű hangokkal, fülbemászó dallamokkal, egy alapvetően működő játékmenettel megtámogatva.

KONTRA

A harcok és a fejtörők a végjáték felé közeledve elégé repetitívvé válnak.

83%

KICSIT MEGRESZELVE

Szomorú látni/belegondolni, hogy az Unreal Engine 4-es verzióját a régebbi 3-asváltozathoz viszonyítva mennyire kevésbé veszik igénybe a mai játékfejlesztők, hiszen a Hellblade alatt is csodálatosan muzsikál. Legyen szó a színes, szinte már mesés tájakról, az ódon barlangokról, az ősi és horrorisztikus kriptákról, vagy éppen a napragyogta tengerpartokról, az Unreal 4 minden esetben kiválóan teljesít. Héla birodalmát látva nem győzünk egyszerre csodálkozni és elborzadni; a hely maga hol megnyugvást, hol pedig csontig hatoló félelmet sugároz. A maximális élményért az audió terén és motion capture részeknél is odatették magukat a Ninja Theorynál. Már a játék kezdetekor figyelmeztetnek minket, hogy a teljes fülorgiáért bizony muszáj lesz egy headset társaságában végigülnünk Senua kalandját, mivel a hangok által okozott őrületének minden hallható mozzanatát, és a vadon összes neszét csak így érzékelhetjük és élhetjük át. És ha már átélés, ahogy már fent is említettem, a kezdő színészpalánta Juergens félelmetesen jó alakítást nyújt a protagonista szerepében, amit a fejlesztők nem is voltak restek véka alá rejteni: rengeteg közelit fogunk kapni Senua arcáról. A mellékszereplők közül Boulton mellett fontosnak tartom felhozni Steven Hartley-t, aki a Witcher 3 Eredinjeként egyszer már a frász hozta ránk orgánumával, de itt van igazán elemében Senua apja, Zynbel és az őt megtestesítő gonosz entitás képében. Végül ott a soundtrack, ami a legtöbbször a zord északi/skandináv motívumokkal teletűzdelt számokkal van tele, továbbá időnként megjelennek a kelták néha varázslatosnak ható dallamai is. Az előbbiekhez remek példaként felhozhatók a harci szekcióknál lévő dalok, amik sikeresen elérik, hogy a tusák közben egy igazi mitológia félistennek képzeljük magunkat.

Ilyen az, amikor egy független csapat a nagy kiadókat is elismerésre késztető játékot tesz az asztalra. Szép volt!

Mindent összevetve elmondható, hogy a Ninja Theory csapata erősen hitt az általuk kitalált koncepcióban, és bár a játékmeneti rész csupán „oké" lett, minden más nemcsak az indie-piacon, de a AAA-s vásártéren is egy példaértékű munka, avagy véghez vitték az elképzeléseiket. Megeshet, hogy a cirka 6-7 órás kalandunk során belefáradunk a harcba vagy a puzzle-ök okozta ismétlődésbe, de akik ezeken túl tudnak lendülni, azoknak egy emlékezetes utazásban lesz részük Helheimben.

CYBERPUNK HORROR ŐRÜLT STONE-NAL

>OBSERVER_

[ÍRTA BÖJTI]

„Kezdetben vala a sötétség, és ahogy nézem, az is maradt…” - katona „főnök” László örökérvényű szavai a digitális tárban is megtalálták, hol üthetnek a legnagyobbat: a kiberjárványok és világháborúk utáni borzalomban, ahol a Layers of Fear mesterlátnokai újabb rémületet kreáltak.

Ebben a világban sem élnénk szívesen, bár igaz, hogy talán az augusztusi kánikula nem gyötörne bennünket a fémfalak közt.

Tavaly a lengyel Bloober Team a zseniális Layers of Fearrel betornázta magát az év legjobbjai közé, mert bár sokan belekötöttek a rövid játékidőbe (3-4 óra, maximalistáknak 7-8), más szempontból kevés kritika érte a hihetetlenül hangulatos, látványvilága terén pedig abszolút eredeti alkotást. A bomlott agyú festő elméjében tett bizarr utazást egy felejthető DLC próbálta még jobban emlékezetessé tenni, és bár ez nem sikerült, személy szerint tényleg nagyon megörültem a csapat friss visszatérésének. Nemcsak azért, mert az >observer _ cyberpunk világába oltva továbbra is láttam a csapatra jellemző dizájnt, amit nem nagyon lehet leutánozni, hanem azért is, mert mint kiderült, a játékhoz ezúttal nem Erik Braat, a Layers hangját sikerült megnyerni a főszerephez, hanem személyesen Rutger Hauert, az Őrült Stone hősét.

ADATOK

KIADÓ
Aspyr

FEJLESZTŐ
Bloober Team SA

MŰFAJ
kaland-horror

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.15.

ÁR
Lapzártánkig nem érkezett információ.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3 (3,4 GHz) CPU, 8 GB RAM, GeForce 660/ AMD A8-6700 VGA, 10 GB hely.

DIGITÁLIS PESTIS, HÁBORÚ

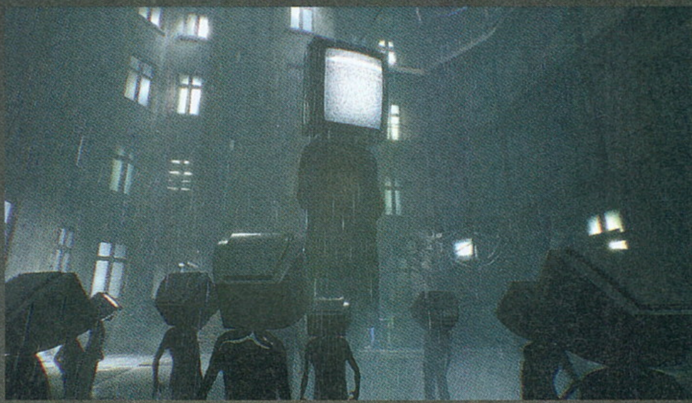
Ha csak a fele igaz annak a jövőképnek, amit a program mesél el, nem szeretném megérni az évszázad végét, hiszen a felvezetés szerint 2084-re már egy fura kiberpestis tizedelte meg az emberiséget, majd utána a valóban Nagy háború során a Kelet elpusztította a Nyugatot, a Nyugat pedig a Keletet. Hogy még maradtak túlélők, az részben a csodának, részben pedig egy, a Káoszból kiemelkedő nagyvállalatnak köszönhető, és bár a Chiron tipikusan a diktatórikus, disztópikus cégek közismert imázsát vállalja magára, csak felépített egy kis régi világot az élhetetlen újban. A modern Lengyel Köztársaság bérházai neonfényekkel, augmentációval erősített emberekkel tele nyújtanak menedéket a túlélőknek, bár ahogyan az lenni szokott, a biznisz, az biznisz, ebbe pedig beletartoznak a behajtók és verőlegények is. Míg mondjuk a Repo történetében ők testrészeket szolgáltatnak vissza „jogos tulajdonosuknak”, addig az observerek (megfigyelők) emlékekkel játszanak, mások elméjébe csatlakozva nézhetik át az illető fejében ragadt képeket. Daniel Lazarski (a zseniális Rutger Hauer maga) is egy ilyen observer, aki részben a rendőrség munkáját segítve a rendet felügyeli, majd egy érdekes hívás miatt egy nagy épületkomplexumhoz száll ki. Aztán az első holttest, majd a vesztegzár kihirdetése után rájön, ezúttal a megszokottnál komolyabb problémákkal kell szembenéznie, ráadásul eltűnt fia is képbe kerül, miközben egy sorozatgyilkos szedi áldozatait.

1984>2084

Orwell örökérvényű, kötelező olvasmánynak nyilvánítandó regénye 100 esztendő múlva is éppen olyan ütős, mint a maga idejében, a kamerák által közvetített képeket pedig teljesen mindennapossá tette a játék vállalata – amiben persze semmi meglepő nincs. Érdekes egyébként ez az >observer _ , hiszen a disztópiaregény világát a klasszikus cyberpunk elemeivel vegyítve eleveníti meg a Layers of Fear sajátos horroruniverzumát, ami ezúttal is a totális őrületet jelenti olyan nem várt jelenetek képében, amik pillanatok alatt állítják tetejére az ismert világot, majd a játékost egy szürreális képzelgésbe hajítva tálcán kínálják az elképzelhetetlent.

De hogy miről is van szó… ezúttal is egy belső nézetes séta… nem, bár a kamerakép a régi, a játékmenet csak részben hozza a sétaszimulátorok jellemzőit. Valóban be kell járni az épületkomplexumot, illetve pár egyéb helyszínt, továbbra is lehet ajtókat nyitogatni és fiókokat kihúzni, de ezúttal már jóval kevesebbet, mint a tavalyi kalandban.

A Silent Hill 2 óta törvényszerű, hogy nincsen horrorjáték undorító fürdőszobajelenet nélkül.



A „hiányosságot" azonban nyomozós, sőt bujkálós szegmensek fedik el jótékony takarással, ami kimondottan jót tesz az élménynek. Személy szerint legalábbis nagyon élveztem a hullák környezetének és sebeinek megfigyelését, a nyomok kutatását, és bár a „nagy szörny elől futkosunk, mindenhova bebújunk" játékmenet nem a kedvencem, a kevéske, fűszerként funkcionáló kergetőzéssel nem volt bajom.

Más kérdés, hogy (egyelőre még) láthatóan pont nem ezek a szegmensek mennek legjobban a lengyeleknek, hiszen a nagy kiberlény vérfagyasztó mivolta (elkap, véged) ellenére kicsit bugyuta ellenség, és ezt akár szó szerint is lehet venni, elvégre az MI sem fog rekordokat dönteni életszerűségével. Miközben azonban az ember ott bujkál a sötétben, mialatt a behemót reflektorral pásztázza a környéket (The Evil Within, valaki?!), ez senkit nem fog zavarni. Ellenben a sétálgatós, nyomozós, kutatós jelenetek (amik a játék 60 százalékát teszik ki) remekül működnek. És mi van a maradék 30-40 százalékban? Nos, a totális őrület, amiért a Bloober Team munkái annyira szerethetőek és egyediek.

VIZUÁLIS ORGIA

A filmbemutatóknál szokták kiemelni a rendezőket, mint „mastermind" a vizualitás és elvont látásmód terén… nos, ha van ilyen a videojátékoknál, akkor a Bloober Team alkotói nyugodtan beállhatnak a szintén felismerhető stílusban dolgozó Ninja Theory mellé (csak hogy aktuális legyek). Már a BRAWL is eszméletlen artworköket hozott a gyengébb játékmenet mellé, a Layers of Fear viszont egészen különleges látványvilágot produkált. És noha a külsőért ezúttal a Unity helyett az Unreal motor felel, a minőség hasonló, sőt talán részletesebb is, pedig a lengyelek már a tavalyi kaland során is bizonyították, hozzáértő kezek mi mindent tudnak kisajtolni az akkori, sokak által mostohán kezelt engine-ből.

Persze most ne csak a részletekre, a környezetre és annak realisztikus megjelenésére gondolj, hanem inkább az artdizájnra, ami továbbra is fergeteges. Megvallom, nekem a Layers univerzuma jobban bejött, köszönhetően annak, hogy a Universal szörny- és a kor egyéb rémfilmjein nevelkedve egyszerűen közelebb áll hozzám a világa. A cyberpunk agyra csatlakozós elképzelése soha nem volt a kedvencem, soha nem is lesz – ezzel együtt viszont elismerem sikerét, tudom, mennyien rajongnak érte, ilyen szempontból pedig többet nem is lehetne elvárni. Az >observer_ neonfényes jövőképe az augmentációkkal elkorcsosított/mutált/tökéletesített emberekkel hihető és látványos, baljós és nyomasztó. Aztán ott vannak a virtuális utazások a digitális kódok közé, ott vannak a képzelgések, ott a számos drogos trip, az emlékképek kutatása. Elvont és szürreális jelenetek sokasága, ami ezúttal is egyéni és borzongató jelenetekkel téveszti meg a játékos elméjét, játszik annak érzékeivel. Utánozhatatlan, mennyire értenek a Bloober Teamnél ahhoz, hogyan lehet valakit a legcélszerűbben kirángatni a realitásból, majd beledobni egy hatalmas üstnyi képzelgésbe.

Szokatlan játék egy olyan csapattól, amely már bizonyította: nem kenyere a hétköznapiság, sőt ellenkezőleg!

NAGYSZERŰ, DE NEM KIEMELKEDŐ

Más kérdés, hogy míg a Layers of Fear igazán emlékezetes élmény volt, addig az >observer_ „csak" egy nagyon hangulatos és látványos utazás. Hiába lett kicsit több a játékmenet terén, hiába lett kábé a kétszerese a játékidő, összkép szempontjából nem égeti bele magát annyira az ember emlékezetébe. Pedig Rutger Hauer is sokat hozzátesz a sztorihoz, sőt mintha rá is írták volna a szerepet a Szárnyas fejvadász és az Őrült Stone után (neonfényes jövőkép, mocskos disztópia, brutális sorozatgyilkos után nyomozó fazon). Plusz nem egy kulcsfontosságú jelenet képes arra, hogy kizökkentse az embert az unalomból. Arról pedig még nem is beszéltem, hogy az alkotók horrorfilmek iránti szeretete ismét mennyire szépen épül be a történetbe – pl. a korai filmklasszikusokra utaló plakátokkal és kikacsintásokkal.

Másfelől azonban, ahogy mondtam, nem annyira egyértelműen emlékezetes a sztori és a kaland. Van néhány kisebb bug (párszor újra kellett indítanom a játékot egy-egy mentési ponttól, hogy tovább tudjak haladni), egyszer-egyszer túl van húzva egy szegmens. Ráadásul a történetnek (szerintem) a Layers of Fear sallangmentes, feszesebb ritmusa is jót tett, ami felesleges jeleneteket nem hagyott maga után – lehet, nem volt hosszú, de ami volt, az tökéletesen illett is a helyére. Összességében azonban sikerült megtartani a minőséget, a recept ezúttal is működik, ami nem úgymond kiemelkedő és kötelező, de nagyon is jó, élvezetes, nyugodtan ajánlható. Pláne a csapat munkássága, valamint a téma iránt rajongóknak, a cyberpunk kedvelőinek.

ÉRTÉKELÉS

Önmagában remek világgal rendelkező kaland-horror, ami tanulva a korábbi hibákból, ezúttal kicsit összetettebb módon, hosszabban ejti rabul játékosait.

TÁLALÁS: **87%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

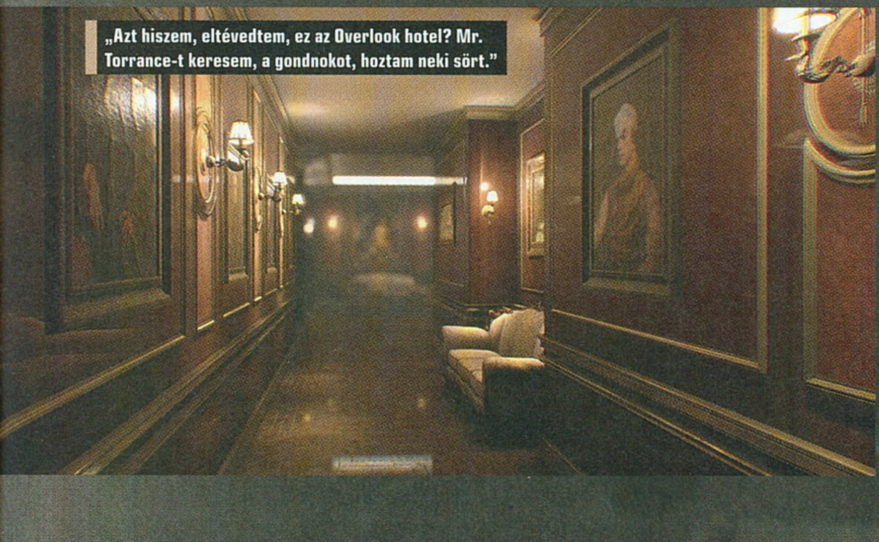
PRO

Őrült Stone a főszerepben, az alkotók az Unreal motorból is ügyesen kihozták a rájuk jellemző látványvilágot, okos sztori, ami ügyesen van csavargatva, plusz egész sokáig kitart.

KONTRA

Nem olyan feszes, mint a Layers of Fear, vannak benne kisebb bugok is, a cyberpunk rideg világa nem mindenkinek jön be.

84%



„Azt hiszem, eltévedtem, ez az Overlook hotel? Mr. Torrance-t keresem, a gondnokot, hoztam neki sört."

SZÖRNYKERINGŐ

GIGANTIC

[ÍRTA **WILSON**]

Hivatalosan hero shooter, valójában persze MOBA: most, hogy elveszítettük a potenciális érdeklődők felét, lássuk azt, hogy mit is tud az a Gigantic, ami tulajdonképpen a semmiből érkezett, és már azelőtt halálra volt ítélve, hogy egyáltalán elkészült vagy megjelent volna.

Leben und leben lassen, azaz „élni és élni hagyni" – a német mondás ugyan szép, de a való életben, főleg napjainkban nem egy olyan örökigazság, amit túl sokan követnének. Főleg, ha arról a MOBA műfajról van szó, amely olyan rendszerességgel és könyörtelenséggel szedi áldozatait, mint egy nagyon sikeres, és valamiért népszerű tömeggyilkos. Hiszen hány és hány stúdiónak, kiadónak tört bele az évek során a bicskája abba a lehetetlennek látszó feladatba, amely a Dota 2 és a League of Legends uralta torta egy aprócska szeletét szeretné megszerezni magának. Volt, aki több év tesztelés után fújt visszavonulót (Infinite Crisis), akadt, ami kevesebb, mint fél év alatt adta be a kulcsot (Dawngate), míg van, amiről a béta óta eltelt egy évben egy szó sem esett (Supernova). Vannak azonban nagy túlélők és sikeres próbálkozók – mint a SMITE vagy a Paladins –, akik sikerrel vették az akadályokat, és lehet, hogy a Gigantic lesz ennek a szűk, kicsi körnek a következő tagja.

ADATOK

KIADÓ
Perfect World Entertainment

FEJLESZTŐ
Motiga Inc.

MŰFAJ
MOBA

INFO

MEGJELENÉS
2017.07.20.

ÁR
ingyenes

GÉPIGÉNY
2,6 GHz CPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 580, 10 GB HDD.

TITÁNOK HARCA

A totális bukás és a reményteli túlélés között egyre inkább úgy tűnik, hogy a vízválasztó az alapötlet maga, azaz hogy mennyire és miben próbál valaki eltérni a Dota és a LoL által tökéletesített hagyományos MOBA-recepttől. A Gigantic tutoriálját látva a fejlesztő Motiga a drasztikusabb utat választotta, ugyanis a közel 20 perces tanító missziócsomag befejezését követően a többség inkább csak a fejét fogja vakargatni, nem tudva, hogy mit is kell csinálni.

Mert a Gigantic nem egészen a hagyományos értelemben vett MOBA. Térképein nincsenek sávok és automatizált tornyok, creepek sem masíroznak a biztos halálba, nem kell tárgyakat vásárolni, nincsenek mountok, sőt a képességekből eredő elhúzás és a hógolyó-effektus is igazoltan van távol. Itt nem egy bázist kell védelmezni, hanem egy alapvetően passzív résztvevőt, egy hatalmas szörnyet, akit ha háromszor sikerül megsebezni, a támadó csapat nyer. Csakhogy a bestiákat kizárólag bizonyos időközönként lehet megostromolni, és ez a támadó ablak sem tart tovább 15 másodpercnél. A Giganticben szakaszokra vannak osztva a meccsek: a következő hullám akkor élesedik, ha valamelyik csapat össze tud szedni 100 pontot. Ezt egyrészt az ellenfelek leölésével lehet bezsákolni, valamint a térképeken található, nevesített pontok elfoglalásával, és az ezekből bizonyos időközönként kiszívható energia megszerzésével. A node-oknak hívott pontokra úgynevezett lényeket kell telepíteni. Ebből alapjáraton három fajta van: egy, ami egy kis körben gyógyít, egy másik, amelyik falat húzva lezárja a térkép egy kis részét, míg egy harmadik megmutatja a közelébe kerülő ellenfelek helyzetét. Ezek a lények kezdetben még kicsik, így idővel fejleszteni kell őket, ezzel nemcsak a méretük lesz nagyobb, de az erejük is.

Minden csapat alapvetően három ilyen ponttal rendelkezik a maga oldalán, melyeket szabadon meg lehet támadni az extra pont és a helyzeti előny kivívása érdekében, de

Akármit is találtak ki az HBO-nál, ijjal menni sárkányra egyszerűen nem tűnik egy ésszerű megoldásnak.

A leglelkesebb rajongók

Ha egy stúdió már akkor csődbe megy, mielőtt egyáltalán befejezné játékát, az mindig a biztos halált jelenti, de a Motiga a kevés kivételek egyike. Tavalyra ugyanis teljesen elfogyott a csapat pénze, ám ahelyett, hogy lehúzták volna a rolót, inkább heteken át teljesen ingyen dolgoztak a Giganticen, reménykedve abban, hogy akad egy olyan mecénás, aki visszahozhatja őket a hullámsírból. Akadt: bár egy tucat ember a megélhetése érdekében továbbállt, a Gigantic befejezéséhez sikerült partnert találni a sikeres MMO-kat üzemeltető Perfect World személyében, amely némi pénzmag képében már a szerződés aláírása előtt vészmentőövet dobott a menedzsmentnek, akik így ki tudták fizetni a páratlanul lelkes alkalmazottakat, megmentve ezzel mind a Motigát, mind a Giganticet az enyészettől. Reméljük az elszántságuk és a szerencséjük még sokáig kitart – szükségük lesz rá...

Vásárold be magad a Free-to-play játékba!

Bár az alapjáték teljesen ingyenes, természetesen lehetőség van bizonyos csomagok megvásárlásával előrébb jutni a Giganticben. A cikk írásakor összesen kétféle fizetős kiszerelés érhető el a programhoz:

Starter Pack

A kezdőcsomag tényleg csak a legalapvetőbb támogatást nyújtja. 10 euró fejében kereken 8 hőshöz (The Margrave, HK 206, Beckett, Lord Knossos, Tyto The Swift, Charnok, Uncle Sven, Xenobia), 100 rubintkőhöz, 1 presztízs boosterhez, 5 kártyához, valamint egy Lord Knossos skinhez lehet jutni. Ezek birtokában pedig sokkal könnyebb a siker útjára lépni!

Ultimate Pack

A drágábban, 30 euróért mért Ultimate Pack nem hazudtolja meg a nevét, tényleg mindent tartalmaz, amit csak lehet. Szó szerint az összes hőst: mind a jelenlegi 19-et, mind az összes jövőben érkező karaktert. Ezt 200 rubintkővel, 10 kártyával, 10 presztízs boosterrel, valamint két skinnel koronázza meg, lefaragva az amúgy kötelező grindelés tetemes hányadát.

És tessék, megmondtuk: a sárkány nemhogy életben maradt, de még Aslan balkézről jött kisöccsét is vegzálja a szemét!

mindegyiket elfoglalni és arra építkezni nem különösebben életszerű, mert nincs rá idő; a Gigantic meccsei jó esetben nem tartanak tovább 12-15 percnél, feltéve, ha mindenki tudja a dolgát. Elhúzódni igazából csak akkor szoktak a küzdelmek, amikor nem sikerül egyik oldalnak sem élni a szörnyek megtámadását engedő hullámmal, de szerencsére ilyen szituáció csak nagyon kevésszer fordul elő. Az esetlegesen elpocsékolt támadó-körök sem vesznek el teljesen, az összegyűjtött, de a támadáshoz fel nem használt energia a saját bestiára száll vissza pajzsként, amely így kis időre fel tudja fogni az ellenfelek ostromát.

MOBA-X

Ez az elsőre komplexnek tűnő játékmenet pár meccs elteltével persze sokkal érthetőbbé válik, ami elsősorban annak is betudható, hogy a Gigantic iszonyatosan letisztult, főleg a tényleges játékmenete, amit nem izometrikus nézetből kell végigkövetni, hanem TPS módjára, szinte pontosan ugyanúgy, mint a SMITE-ban. A központi üzleti modell is onnan jött: maga a játék teljesen ingyenes, a hősöket egyenként kell megvásárolni (vagy játékbeli, vagy valós pénzért), de létezik egy olyan csomag is, amely egy összeg fejében a valaha megjelenő összes karaktert odaadja. (Lásd a fenti keretest!)

A Gigantic fejlesztése külön cikket érdemlő eposzi sztori, a végeredménye azonban nem olyan pátoszos, mint azt várná a világ. Egynek azért jó.

Hősökből jelenleg nagyon kevés van, alig 19 furcsa lény vonható irányítás alá, azok viszont legalább tényleg egyediek, és teljesen eltérnek egymástól. Természetesen a szokásos szerepkörök – support, asszaszin, harcos, specialista – itt is megvannak, akárcsak az olyan elkerülhetetlen bajnok-archetípusok, amiket egyszerűen muszáj minden MOBA-ba belerakni, de a Gigantic mindezek ellenére egy nagyon is különlegesnek mondható repertoárral bír. A 19 figura mindegyike összesen 4+1 képességgel rendelkezik. A bal egérgombon van a legalapvetőbb támadás, a jobbon általában annak egy továbbgondolt változata, a Q és az E billentyű a combosabb funkcióknak jutott, míg az F az ultit aktiválja. Természetesen ezek mindegyike fejleszthető a bezsebelt XP utáni szintlépéseknek hála, méghozzá a Heroes of the Stormban tökéletesített talent-szisztéma szerint. Vagyis egyfajta képességfa járható be, szintlépéskor több lehetséges fejlődési út közül választva egyet.

Bár a játékon belül – a HotS-hoz hasonlóan – nincsenek buildek, amiket követni lehetne, de minden esetben kapunk tippet, hogy mire érdemes fordítani a nehezen kiharcolt fejlődési pontot. Alapvetően elmondható, hogy a magasabb szint még nem jelent automatikusan egy lényegesen erősebb karaktert, nincs jelentősége annak, hogy túlságosan is el lehetne húzni a fejlődésben a többiekhez képest, és talán ez az oka, hogy jelenleg meglehetősen kiegyensúlyozottak a csapatok és a meccsek, legalábbis addig, amíg mindenki tudja és teszi is a dolgát.

A jelenlegi karakterkínálat egész egyszerűen kevés – főleg, mert a heti ingyenes rotációban lapuló, véletlenszerűen választott 5 hős között nem mindig találni igazán ütőset –, ez pedig túlságosan egyhangúvá teszi a meccseket. Ugyanakkor van miért küzdeni: a Giganticnek is megvannak a maga horgászbotra aggatott répái, avagy az ösztönző elemek, amik miatt érdemes kitartani a játék mellett. A legszórakoztatóbb egyértelműen a tarot-kártya rendszer, ez lényegében egy szabadon formálható challenge-mód: minden nap lehet húzni egy kártyát, és egyszerre hat lehet aktív, mindegyik eltérő feltételt támaszt, mielőtt jutalmat ad – ez lehet bizonyos számú meccs megnyerése, ismerősökkel való kooperáció, egy adott hős nevesített képességével szerzett pontmennyiség, vagy a fő játékmenethez köthető mérföldkövek elérése (mint mondjuk két kreatúra aktiválása vagy fejlesztése).

Karakterek kezdőknek

LORD KNOSSOS

A tutorialban is szereplő Lord Knossos hivatalosan „front-line initiator”, azaz olyan harcos, aki mindig a frontvonalon küzd, maga kezdeményezve az összecsapásokat. Két lándzsájával villámgyorsan tud bevinni komoly sebzést (ezeket el is tudja dobni, így távolsági harcra is képes), ultijával pedig egy egész csoportnyi ellenfelet képes interruptolni, ami nagyon hasznos a puha casterek és a sniperek ellen, akik a stunnolás miatt nagyon könnyű prédává tehetők.

BECKETT

Kezében két pisztoly, a csípőjén két rakéta: Beckett nem épp az a hölgy, akivel sokan mernének packázni. Alapvetően ő is harcosnak mondható, csak ő valamennyire biztos távolról szórja a sebzést. Arzenálja hatalmas, a pisztolyán felül gránátokat is képes hajigálni, egy gombbal pedig akár egy ágyúra is válthat, amivel remek AoE sebzést tud bevinni. Ha harapófogóba kerül, a jetpackjével arrébb tud lebegni, így szinte bármilyen helyzetben megállja a helyét.

TRIPP

A karakterkínálat talán legjobban utált darabját nem azért nem szeretik, mert rossz, hanem mert irtózatosan alattomos. Tripp egy olyan asszaszin, aki a gankelésért él. Képes láthatatlanná válni, és így a lesérült ellenfeleket levadászni. Tőreivel villámgyorsan támad, bárkit be tud szorítani, és pár szúrással a túlvilágra küldeni. Ultijával ki tud választani egy célpontot, akire odateleportál, stunnol, aztán szúr. Kedves hölgy, ugye?

TYTO THE SWIFT

A vállán cuki(nak tűnő) háziállatot cipelő Tyto egy roppant kecses asszaszin, aki bajvívókat idéző technikával forgatja éles kardjait. Nagyon gyorsan tud közlekedni, szó szerint köröket ír le az ellenfelek körül, képes olyan sebeket okozni, amelyek vérzést, azaz folyamatos HP-veszteséget vonnak maguk után, és még barátját, a patkány Fanget is ráküldheti a kiszemelt áldozatára, hogy aztán olyan kecsesen és sebesen távozzon a tett helyszínéről, mintha ott sem lett volna...

CHARNOK

Charnok sárkány és varázsló egyetlen személyben – és hát egy ilyen erős fickóval nem ajánlott packázni. Hatalmas varázsbotjával tűzgolyókat képes kilőni, közelről tüzet tud okádni, egy adott területre tűzmeteoresőt idézhet, de képes felugrani az égbe, szó szerint tűzsebességgel célozva be egy pár méterre arrébb eső helyet. Bár egy asszaszin gyorsan el tudja intézni, biztos távolságból, jó helyismerettel szinte bárki ellen fel tudja venni a versenyt, szóval tessék gyakorolni!

VODEN

Hanzo szarvakkal és patával; nem szép dolog ezt mondani, de Voden tényleg kiköpött mása az Overwatch legendás hősének. Igazi távolsági harcos, aki biztos fedezékből aprít. Van mérgező gázfelhőt teremtő és rootoló nyílvesszője is, melyekkel remekül tudja kontrollálni a tömeget, sőt bizonyos fokig még társait is képes gyógyítani. Ultijával szellemképet is készíthet magából, amely mozog és támad, így tévesztve meg a gyanútlan ellenfeleket.

HK-206

Archaikus Bastion: kár lenne tagadni, hogy HK-206 kinek a kiköpött mása, annyira egyértelműen az Overwatch ihlette. Gépfegyverével folyamatosan okádja a tüzet, de még rakétát is el tud indítani a jobb keze helyére rakott fegyverrel. Képes lecövekelni is, mobil halálosztó helyett egyfajta rögzített gépágyúként sorozva meg az ellenfeleket. Ultijával egy nagyobb mennyiségű rakétát tud egy adott területre küldeni, amely védekezéskor, támadáskor is hasznos segítséget nyújt.

UNCLE SVEN

A Gigantic egyik legőrültebben festő karaktere vérbeli support, aki a kémia és a vakmerőség kombinációjával igyekszik sikerre vinni csapatát. Két lombikot hajigál: az egyik tűzsebzést okoz, a másik páncélt lemaró savat. Ezenfelül képes gyógyítani is egy kisebb pocsolya megidézésével, ugyanezen technológiával pedig egyfajta trambulint rak le, amivel több méter magasakat lehet ugrani. Ultija szó szerint csigává változtatja mindazokat, akiket csak eltalál.

Ezenfelül meccs közben medálokat is lehet nyerni, mondjuk sok asszisztálással, öléssel, vagy a feladatteljesítésével. A medálok bekerülnek egy albumba, szintet lépnek, időközönként pedig ajándékot adnak. Ez szinte minden esetben játékbeli valutát jelent, amiből kétféle van.

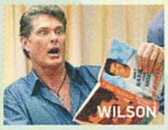
Az arany a legáltalánosabb, ez minden meccs után jár, és elsősorban ezt lehet elverni a shopban új hősökre, skinekre vagy ideiglenes boostokra. A rubintkő ezzel szemben már sokkal ritkább, elsősorban azért, mert ez az, amit valós pénzért is meg lehet szerezni – igaz, annyira drágán mérik, hogy nem éri meg. A kiszemelt tárgy vásárlásakor a játék meg is kérdezi, miből is szeretnénk törleszteni, és mondani sem kell, az arany és a rubint között nagyon durva a váltószám, így az, aki nem hajlandó a pénztárcájába nyúlni, jobb, ha felkészült a nagyon hosszú grindelésre.

CSAK EGY MAKETT

Igazából ez nem is lenne annyira nagy baj, ha a Giganticben – az amúgy tényleg jó kártya- és medálrendszeren túl – lenne igazi mélység, de egész egyszerűen nincs. Térképből alig három van, és a nagyon aprótól a feleslegesen nagy és túlbonyolított layoutig minden megtalálható köztük, de egyikben sincs semmi olyan különleges, ami több lenne egy átskinezésnél vagy eltérő felépítésnél. Nem kínálnak egyedi játékmechanikát (mint mondjuk a HotS különféle célkitűzései), vagy épp izgalmat. Utóbbi a hősöknél igazán hangsúlyos, több szempontból is: egyrészt mert a TPS-nézet ellenére a harcok egyáltalán nem kielégítők, nincs

Na, jó, azért a cukiságfaktor miatt fejet kell hajtanunk a fejlesztők előtt, ez eddig messze a legaranyosabb MOBA.

ÉRTÉKELÉS



WILSON

A Gigantic jelen állapotában egy bámulatosan kinéző, hangulatos váz, amiből hiányzik a tartalom és a mélység, így nagyon gyorsan kifullad. De aki beleszeret és kitart mellette, pár hónap múlva lehet, ha nem is egy egyedi, de egy igazán különleges játékot tudhat majd a kezei között.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Káprázatos artdizájn, pörgős meccsek, újítási szándék.

KONTRA

Kevés és drágán kínált hős, hiányzó mélység, sablonos meccsek.

70%

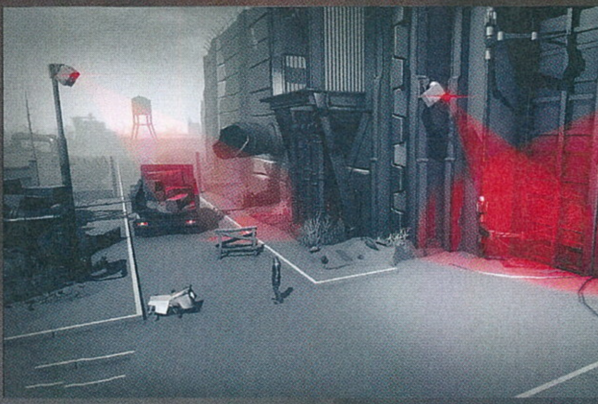
semmiféle erejük a támadásoknak (függetlenül attól, hogy varázslatról vagy fegyverről van szó), nem kielégítőbb egy ellenfelet püfölni annál, mintha egy fallal vagy egy lénnyel hadakoznánk, ráadásul az ide-oda ugráló rugók miatt sokszor csak forgunk össze-vissza, mint egy búgócsiga. Ám ami nagyobb baj, hogy az egyes hősök között egyáltalán nincs szinergia, nincsenek olyan képességek, melyek erősítenék, esetleg ütnék egymást – a szereplők egyedisége miatt olyan, mintha mindenki egy tök más játékot játszana.

A viharos fejlesztési időszak, a csendes megjelenés és persze a műfaj brutális telítettsége miatt így a Gigantic jelenleg erősen a radar alatt van – jelen sorok írásakor a rekord játékosszám 8000 főre tehető, hétvégén pedig alig háromezren lébecolnak a szervereken, ami sajnos nem kecsegtet túl sok jóval. Pedig alapvetően álomszépen fest a játék, nagyon hangulatos, ráadásul nem fél újítani sem: csak jelenleg erre nagyon kevesen kíváncsiak, és ebben a műfajban ez általában biztos út a halálba. Még akkor is, ha gigászok állnak mögötte!

FEKETE ESŐ

BLACK THE FALL

[ÍRTA POZANDR] GEORGE ORWELL KÖNYVÉT, AZ 1984-ET 14 ÉVES KOROMBAN OLVASTAM EL ELŐSZÖR, ÉS AZ OTT LEÍRT DIKTATÓRIKUS RENDSZER ÁBRÁZOLÁSA MÉLY BENYOMÁST TETT RÁM. AMI AZONBAN NEKEM CSAK FIKCIÓ VOLT, AZ IDŐSEBB GENERÁCIÓNAK, SZÜLEINKNEK ÉS NAGYSZÜLEINKNEK VALÓSÁG, AMI AZ ÉLETÜKET ALAPVETŐEN BEFOLYÁSOLTA.



A Black the Fall nem egy vidám játék, a komor témaválasztást pedig a színek is tökéletesen reprezentálják.

Igen, hiszen a kommunista diktatúra Európában évtizedekig több tízmillió embernek keserítette meg az életét: a fekete, lefüggönyözött autók jelenléte, a politikai titkosrendőrség, az állandó félelem éppúgy a mindennapok része volt, mint a vörös és kék útlevél vagy a jegyre kapható kenyér és hús. Ezek az élmények egy generáció sorsát határozták meg: ennek alapján született meg a román illetőségű Sand Sailor Studio berkeiben a Black the Fall című játék, ami a Ceausescu uralmát túlélt emberek emlékein alapul, az eseményeket fikciós környezetbe helyezve...

SARLÓ ÉS KALAPÁCS

A Black the Fall is – minő meglepetés – Kickstarter-játékként kezdte életét, még 2014-ben, a premiert pedig 2015 végére datálták a fejlesztők, akik sok mindent ígértek: akció- és platformelemeket, rejtvényeket, emocionális történetet, ami bemutatja a diktatúra természetét és az áldozatok fájdalmát. Nos, a megjelenés után elmondható, hogy a késés ellenére sem sikerült minden ígéretet betartani, de még így is rendkívül stílusos játék született, ami kifejezetten rövid, ám legalább velős élményt ad, még akkor is, ha néha túl könnyűnek tűnik. És hogy mi ez? Egy 2,5D-s puzzle-platformer, amit leginkább a Limbo és az Inside ihletett. Ezt a következtetést első pillantásra le lehet vonni, ugyanakkor a Black the Fallnak megvan a saját, egyedi stílusa. A művészi tervezés kiváló, árad belőle egyfajta baljós hangulat: automata, mozgásra aktiválódó géppisztolyok, megfigyelő kamerák, indusztriális környezet, valamint a kommunizmus jelképei a játék legfontosabb összetevői. Black menekülése során láthatjuk a sarlót és kalapácsot, a gyárak falán Marx, Lenin és Sztálin képei virítanak, ideológusoké és tömeggyilkosoké, akik emberek millióit küldték a halálba.

HANGULATOS ÉS MÉLY ALKOTÁS A BLACK THE FALL, AMINEK EGYETLEN BAJA VAN CSUPÁN: A MŰFAJÁHOZ KÉPEST IS FÁJÓAN RÖVIDRE SIKERÜLT.

GYŐZELEM VAGY HALÁL

A mechanika nem távolodik el a műfaj ismert megoldásaitól és nem is újít azokon, ugyanakkor a „próba-szerencse" rendszer még így is képes néha meglepetést okozni. Miért? Elég egy kamera látómezejébe kerülni, és máris meghalunk. A rejtvényekkel általában nem kell sokat szöszmötölni: gyorsan ki lehet találni, hogy mire lesz szükségünk a sikerhez, a megoldás módján azonban még így is el lehet néha gondolkodni, főleg a játék első felében. Kapcsolókat kell működésbe hozni, lézereket kell irányítani, ajtókat kinyitni, sorstársakat irányítani, hogy segítségükkel eljussunk a boldogító szabadságig. Kezdetben teljesen egyedül kell tevékenykedni, később pedig egy mechanikus robotkutyával róhatjuk a kifejezetten nyomasztó tájat. A kutya nemcsak díszítő elemként szolgál, hanem a mechanika része is, igaz, az irányítása esetenként problémás, így nagyon pontosan meg kell mutatni neki, hogy mit csináljon. Kár, mert egyébként a Black the Fallt meglepően kevés billentyűvel irányíthatjuk, és a kutyás részeket leszámítva könnyű dolgunk van: öt gombbal szinte minden feladat elvégezhető, de nemcsak a szemünkre, hanem a fülünkre is szükség van ahhoz, hogy sikerrel vegyük az akadályokat. Ugyanis egyes szobák szinte vaksötétek, így nagyon kell figyelni arra, hogy mit csinálunk. Azt el lehet mondani, hogy a nehézség hullámzó: néha perceken keresztül csak szaladni kell, hogy utána belefussunk egy közepesen erős feladványba. Gyakorlott játékosok hihetetlenül gyorsan fognak végezni a Black the Fallal, de az ügyetlenebbek sem fogják két óránál tovább élvezni. Ez pedig gond, a játék legnagyobb problémája. Hogy miért? Az ára miatt. Egy 15 eurós (kb. 4600 Ft) játéktól ennél többet vár el az ember, ráadásul, ha egyszer végigvisszük, akkor nem fogjuk utána újra elővenni, mert már mindent megmutatott magából...

AZ ELSŐ HÁROMÉVES TERV

A Black the Fallban egyetlen mondat nem hangzik el. Ennek ellenére az üzenete világos és tiszta, a fejlesztők ítéletet mondanak a totalitárius rendszerek felett, sőt a játékosokat is hagyják elgondolkodni a látottakon. Ha hosszabb lenne, akkor megérdemelné a 80 százalék feletti értékelést, de egy elsőprojektes stúdiótól ez is egy remek teljesítmény, ami miatt kíváncsian várjuk, hogy a jövőben mivel rukkolnak elő.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Sand Sailor Studio

ÉRTÉKELÉS
Rövid, de velős atmoszferikus puzzle-platformer, amit elsősorban a művészeti oldala tesz emlékezetessé.

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo 3,0 GHz vagy hasonló AMD CPU, 3 GB RAM, GeFortce FTX 550 / Radeon R7 250 1 GB VGA, 4 GB HDD.

TÁLALÁS: **84%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Remek a vizualitása, érthető üzenetet közvetít.

KONTRA
Nagyon rövid.

72%

Nem, ez a screenshot nem az Inside-ból keveredett ide, a román fejlesztők egész egyszerűen sokat merítettek abból.

[ÍRTA **DREAMER**]

BE KELL VALLANOM, HOGY SOKKAL TÖBBRE TARTOM A LONG DARKOT, MINT A TÖBBI, EARLY ACCESSBEN KEZDŐ JÁTÉKOT. AMIKOR 2014-BEN ELŐSZÖR ÍRTAM RÓLA BEMUTATÓT, BELESZERETTEM AZ ALFA VÁLTOZATBA, ÉS AZÓTA IS EPEKEDVE VÁRTAM A BELENGETETT SZTORIMÓDOT. VÉGRE MEGÉRKEZETT A TÖRTÉNET ELSŐ KÉT RÉSZE.

Bár a címe örök sötétségre utal, azért néha ilyen gyönyörű látványban is részünk lesz a Long Dark bebarangolása során.

Mivel 2014 igencsak régen volt, és a játék is rengeteget változott, ezért úgy láttam jobbnak, ha kissé részletesebben és talán egy cseppet önismétlőn vágok neki ennek a kalandnak. A várt két játékmód helyett hármat kaptunk a fejlesztőktől: adott a legkorábban megjelent Sandbox Mode, aminek célja, hogy a lehető leghuzamosabb ideig élj túl a pusztaságban; ehhez csatlakozott a Challenge Mode, melynek lényege, hogy különféle előre meghatározott kihívásokat teljesíts, valamint a már évek óta várt Story Mode – avagy Wintermute, ahol egy összefogó narratíva által vezetett történetet játszhatunk végig.

EGYSZER VOLT...

A frissen kiadott Wintermute a Long Dark igazi sztárja, tulajdonképpen egy epizodikus megjelenésű egyszemélyes kampány. Jelenleg két rész érhető el a játékon belül, ezeket három további felvonás követi majd, egyelőre meghatározatlan időpontban. A tervek szerint még az év vége előtt érkezni fog a folytatás, és valamikor 2018 elején fejeződik be az aktuális évad, melyet, ha sikeres lesz a játék, további szezonok is követhetnek (á la Telltale Games). A történet szerint egy, a semmiből érkező és az egész bolygón végigsöprő geomagnetikus vihar egy csapásra megbénította világunk elektronikai hálózatát. Nem működnek a számítógépek, tévék, rádiók, megbénult a kommunikáció és befuccsolt a közvilágítás. Két főhősünk, Will és Astrid egykoron közel álltak egymáshoz, azonban az élet szétválasztotta őket, így a pár akkor találkozik újra, amikor Astridnak segítségre lesz szüksége egy halaszthatatlan ügyben. Repülőgépre szállnak, hogy a nő minél hamarabb elérhesse végcélját, arra azonban nem számítanak, hogy a mágneses mező összezúzza a számításaikat: két utasával a fedélzeten a kisgép lezuhan, Will, a pilóta a dermesztően hideg kanadai vadonban tér magához, egyes egyedül. Miután megnyalogatta sebeit, útnak indul, hogy ráleljen egykori kedvesére, akinek nyoma veszett a baleset során. Az Astridhoz vezető út azonban rögös és kietlen, arra sincs biztosíték, hogy a nő egyáltalán túlélte a zuhanást, ám Will nem hagy fel a reménnyel. Célja nem csupán annyi, hogy megtalálja a nőt, de egy rejtélyes, lezárt táskát is vissza szeretne juttatni hozzá – azt a csomagot, ami miatt útra keltek...

ADATOK

KIADÓ
Hinterland Studio Inc.

FEJLESZTŐ
Hinterland Studio Inc.

MŰFAJ
túlélő kaland

INFO

MEGJELENÉS
2017.08.01.

ÁR
Steamen 32 euró (9700 Ft).

GÉPIGÉNY
2,0 GHz CPU, 4 GB RAM, 512 MB VGA, 1 GB HDD.

KI VIGYÁZ RÁD, PIROSKA?

A történet első két része Will szemszögéből mutatja be a katasztrófát, tehát az ő bőrébe bújva kell túlélnünk. A két epizód teljesítésének ideje nagyjából 6 és 10 óra közé tehető, azok pedig, akik már játszottak az Early Access változatban évek óta elérhető nyílt terepű sandbox móddal, előnyben vannak, mivel már kitanulhatták a túlélés fortélyait.

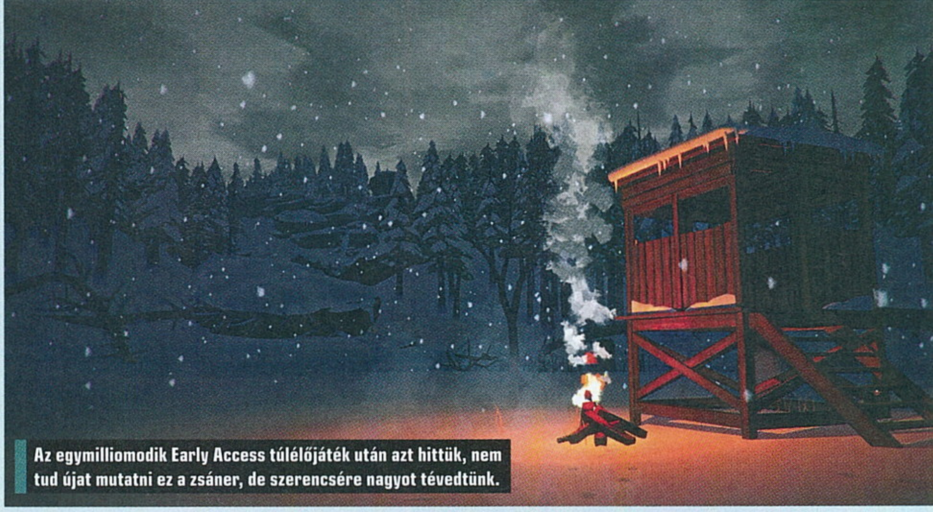
A sztorimód a lineárisan követendő történet és szabadon bóklászós open world-mechanika hibridjeként fogható fel: egy adott területet bejárva kell teljesíteni a kiszabott feladatokat, mint például, hogy olyan tüzet rakjunk, ami 9 órán át ég, átvészelve így az éjszakát. Maga a játékmenet ismerős lesz a túlélős-kraftolós műfajjal már találkozott játékosoknak. Megkapod a „küldetésed", és teljes harcidíszben nekivágva a vadonnak elmész fát, újságpapírt, gallyakat és más éghető anyagokat gyűjteni. Az, hogy hol, mekkora területen és milyen gyorsan szedsz össze mindent, csakis rajtad áll. A legtöbb elem azonban sajnálatos módon statikus, sőt ilyen például az élővilág eloszlása is: az úton haladva mindig ugyanott és ugyanannyi farkas lesz előtted, és a bónuszokat rejtő kulcsokra is megadott helyeken fogsz rálelni, ezzel téve alá az újrajátszhatóságnak, amely faktor ugye a túlélős zsáner egyik legvonzóbb tulajdonsága szokott lenni. Ha már a farkasoknál tartunk, a Wintermute-on belül az állatvilág teljesen súlytalannak hat, olyan, mintha a vadak nem a saját túlélésükért küzdenének, hanem csak simán meg akarnák ölni szerencsétlen Willt. A ragadozók mérföldekkel agresszívabbak, mint sandbox módban, és könnyen a játékos agyára mehet, hogy nem tud átjutni egy területen, mert útját állja egy bundás fenevad. Ellenben az is igaz, hogy az elölük való rejtőzködés igazi adrenalinbomba: ahogy meglátod a feléd szaladó agyaros szörnyet, jelzőfényt gyújtva futásnak eredsz a legközelebbi ház vagy autó irányába. Egy kocsiban megbújva még láthatod is, ahogy körülötted köröz a fekete rémség.

EGYEDÜL A RENGETEGBEN

A túlélés persze nem csupán azon múlik, hogy elég gyors vagy-e ahhoz, hogy kereket oldva északnak vedd az irányt, ha a barlangjából

Tényleg hosszú

A The Long Dark 2012 óta van készülőben, azonban első megjelenésére 2014-ig kellett várni. Ekkor még csak azok kaphatták a kezeik közé az alfában lévő, demó jellegű játékot, akik annak idején befizettek rá a Kickstarteren. Ezt követően még ugyanazon év szeptemberében megtörtént a steames debütálás. A The Long Dark akkoriban csak Early Access státuszban, alfában volt elérhető, és játékon belüli lehetőségek spektruma is igen limitált volt, ám az ára a jelenleginél alacsonyabbról indult. Ezidőtájt kapta fel a sajtó és a közönség is, elismerve, hogy van ebben a pinduri túlélő-projektben valami, ami miatt érdemes rá odafigyelni. Utoljára ekkor játszottam vele, és ezen változat alapján készült a cikkben említett előzetes is.


Az egymilliomodik Early Access túlélőjáték után azt hittük, nem tud újat mutatni ez a zsáner, de szerencsére nagyot tévedtünk.

Kucsmát a főbe

Mivel a készítők hisznek a közösség erejében – nem csoda, hiszen ekképpen finanszírozták meg a projektet –, ezért szabadon moddolhatóvá tették a The Long Darkot. A Steam Műhelyben jelenleg számos mod található a játékhoz, melyek mind amatőr fordítások. Jelenleg hivatalosan 16 támogatott nyelven érhető el az alapjáték, és számos más, extra opcióval kínálnak minket a modderek. Az olasz, szlovén és cseh mellett magyar nyelvű honosításokat is letölthetünk a The Long Darkhoz, ám a modok még nem tartalmazzák a sztori szövegkönyvét és az egyéb hozzáadott írásos tartalmakat. Az új anyag fordításának elkészültére még egy kicsit várnunk kell, de mire ezt a cikket olvassátok, talán már magyarul is élvezhető ez a kifejezetten sok szöveget tartalmazó program.

kibandukoló maci délről közelít. Négyféle státuszra kell odafigyelnünk a játék során: a testhőmérsékletünkre, amely kritikusan alacsony érték esetében hipotermiához, az energiánkra, amely kimerüléshez, a szomjúságra, amely kiszáradáshoz és az éhségre, amely éhhalálhoz vezethet. Ezek az adatok egymással is kapcsolatban állnak: megfázás esetén leesik a testhőmérsékletünk, és megnövelt mértékű folyadékbevitelre lesz szükségünk, vagy táplálékhiányban esik a magunkhoz vett kalóriák száma, így könnyebben kifáradunk. Ahhoz, hogy ne fagyjunk halálra, tüzet kell csiholnunk, ám azt sem mindegy, hogy hol tesszük. Ha szeles időben, fedetlen helyen próbálkozunk az összegyűjtött faágak meggyújtásával, akkor a szél elfújhatja a lángot. Ugyanez igaz a fáklyára is, amelyet a tábortűzhöz tartva vagy lámpaolajat használva tudunk meggyújtani. A tűz nemcsak azért hasznos, mert fényt ad, hanem azért is, mert elriasztja a vadállatokat, főzni tudunk felette, és a minket körülvevő tengernyi havat felforralva gyógyteát és ivóvizet is készíthetünk a segítségével.

Amellett, hogy az elhagyatott kunyhókat, házakat járva konzervekre és üdítőre találunk, szükségünk lesz pár ősi fortély elsajátítására. A kezdeti élelem mennyisége hamar nullára csökken, ezt követően magunknak kell gondoskodnunk a betevőről. Ebben az erdőben, annak szélén és a tavaknál a rendelkezésre álló flóra és fauna lesz a legnagyobb segítségünkre. A fák szélén növő gombák és a bokrokon termő csipkebogyó gyógyszerként és táplálékként is szolgálnak, a réten szaladgáló nyuszik, a baktató őzek, de még a farkasok és a medvék is potenciális élelemforrások, avagy mind leteríthetők a megfelelő arzenállal. Lehetőségünk van csapdákat állítani vagy erőnek erejével diadalmaskodni, például a földről felszedett kavicsokkal megdobhatjuk a tapsifüleseket, vagy az út közben talált íjjal és puskával lőhetjük le őket. Akad békésebb módja is az élelemszerzésnek: elmehetünk horgászni vagy az eget kémlelve kifigyelhetjük, hol szállnak a madarak – ahol sok holló megfordul, ott garantáltan lesz egy elejtett tetem. A húsból vacsorát kotyvaszthatunk, a belsőségekből csalit készíthetünk, és megszerzett bőrből, szőrméből ruhát varrhatunk. A kraftolás kifejezetten egyszerű folyamat: adott egy „recept", amely megmondja, mikre van szükséged egy-egy tárgy előállításához – összegyűjtöd ezeket és már szerelheted az adott holmit. A bonyolultabb darabokhoz szükséged lesz szerszámokra, amiket a térképen elszórva lelhetsz meg, illetve csak munkaasztalon tudod létrehozni őket. Készségeid fejlesztéséhez olvashatsz könyveket, amik tapasztalattal ruháznak fel, ezáltal nagyobb sikerrel és gyorsabban fogsz egyes feladatokat teljesíteni. Emellett találhatsz leveleket, az ezekben írt sztorik, drámák adnak karaktert az elhagyatott helyszíneknek.

ÉRTÉKELÉS

DREAMER

A The Long Dark az a játék, amibe anélkül ölsz bele hosszú órákat, hogy észrevennéd. Tartalom akad dögivel, és a hibákat is folyamatosan foltozzák.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Egyedi, szórakoztató, tartalommal teli. Az egyszemélyes irányvonal miatt nem kell félni a netkódtól sem.

KONTRA

A történetes mód túlságosan is előre beállítottnak tűnik, és helyenként frusztráló.

88%

ENNÉL MÉG JOBB LESZ

A legszebb dolog a Long Darkban, hogy teljesen single player-orientált. Játék során a természettel küzdesz meg és nem a laggal, a hibás netkóddal vagy a feltápolt veterán játékosokkal. A kihívások élvezetesek, és roppant üdítő, hogy végre akad egy olyan a túlélést előtérbe helyező játék, amely céllal látja el az embert, és nem várja el tőle, hogy maga találjon módot a szórakozásra. Mindennek tetejébe a környezet csodálatosan néz ki, a művészeti stílusirány egyszerre egyesíti a képregényes megközelítést egy olajfestmény hangulatával. A The Long Dark ékes példája annak, miként kell élvezetes, közönség által finanszírozott játékot létrehozni, és még a csúszások sem tántorították el a fejlesztőket, akik az első perctől kezdve hallgattak vevőikre. Hálásak vagyunk érte, reméljük, a további epizódok is emelik majd az összkép egyébként is erős fényét.

Ez elment spórázni... Aven Colony

[ÍRTA TRAU] **Néha rám jön a babrálhatnék: amikor nem a szarvkormányt simogatnám a jó öreg An-12BK szállítógépemet terelgetve, hanem szöszölgetnék ezzel-azzal. Ilyenkor jön jól egy építgetős játék, és ezért is kedveltem meg az Aven Colonyt.**

Régen láttam a Steamen annyi (jellemzően 1-2-3 órás játék után megalkotott) negatív kritikát, mint a fent nevezett játék oldalán. És régen éreztem azt ennyire, hogy igenis, alapos indokokkal mondhatom azt: a kritikák jelentős része szerintem túlzó. Vessetek meg, kedves olvasók, de nekem éppen hogy pont bejött az Aven Colony. Ráadásul pontosan azért, amiért a legtöbb anyázást kapta: a (szerintem jól eltalált) játékmenetért, a számomra kiegyensúlyozottnak érzett nehézség-élvezhetőség kettősért. Hangsúlyozom, ez most természetesen egy erősen szubjektív véleménycikk, kezemben egy hideg hosszúlépéssel (38 fok odakünn, jelentem). Mert ez a játék pont ezt a fajta nyári életérzést és lazaságot kívánja, akkor élvezhető. Igaz, olyan, mint minden egynyári kaland: minél többet időzöl a kiválasztottal, annál több hibáját veszed észre...

ÉPÜL, SZÉPÜL AZ ŰRSTADION

A játékossal a szokásos sablon jön szembe: különböző környezeti kihívásokat (őserdőféleség, sivatag, jeges sarkvidékszerű táj) legyőzve kell az Aven Prime bolygón életképes és egyre nagyobb kolóniákat kialakítani. Ez nem mindig egyszerű, főleg a termőföldben szűkös pályákon, de erről majd később mesélek. A sztori lényege: van egy maroknyi ember és egyrészt túl kell élni az első, nehezebb éveket, másrészt pedig el kell jutni oda, hogy a célul kitűzött, sok erőforrást felzabáló épület felépüljön – jellemzően erre futnak ki az egyes történetek. A háttértörténet sajnos rég volt ennyire érdektelen: semmilyen befolyását nem éreztem az eseményekre. Időnként a játék alatt megszólalt valaki (Statikus grafikán! Helló 2017!), de hamar abbahagyta, illetve kisebb, a Dűnéből ismerős férgek csaptak fel a lyukakból. Igaz, ők legalább nem bántották sem a telepeseket, sem az épületeket.

ADATOK

KIADÓ
Team17 Digital

FEJLESZTŐ
Mothership Entertainment

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.07.25.

ÁR
Steamen 29,99 euró (kb. 9000 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-3220 3,3 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 470 vagy AMD Radeon HD 7850, 25 GB HDD.

Néhányszor tízórányi játék után már ahhoz is megvan a kézben a rutin, hogy nagyon ne lőjünk mellé – még a spóravadász plazmaágyús tornyokkal sem, melyek egyben jégeső-elhárító eszközként is működnek, őszinte csodálatomra. Igaz, az Aven Prime-on nem éppen cseresznye méretű jegek esnek... Szóval megvannak azok az alapvető tippek és trükkök, melyekkel normál nehézségi fokozaton aránylag könnyen teljesítjük a pályákat, az extrémbe tolva a skálát pedig talán túlélünk, és aztán majd csak lesz valahogy. Merthogy válságok, azok lesznek dögivel. Kicsit kár, hogy a katasztrófaválaszték nem túl nagy (mérges gázok az emberek, míg extrém jégeső, villámok és spóratámadás az épületek ellen), viszont legalább állandóan történik valami. Sebaj, van villámhárító és a már emlegetett plazmaizé, amiknek sűrű telepítésével a bajok 90 százaléka kiiktatható.

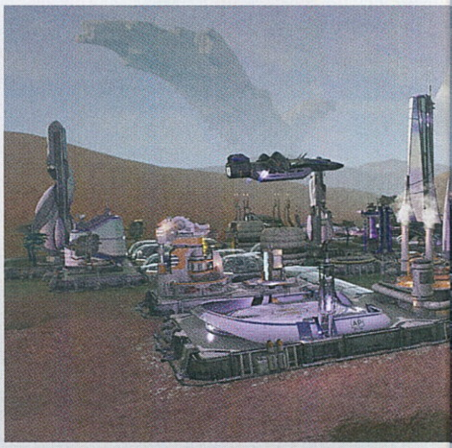
Születtek a műfajban jobb alkotások, az Aven Colony viszont a hibái ellenére is megérdemli a figyelmet.

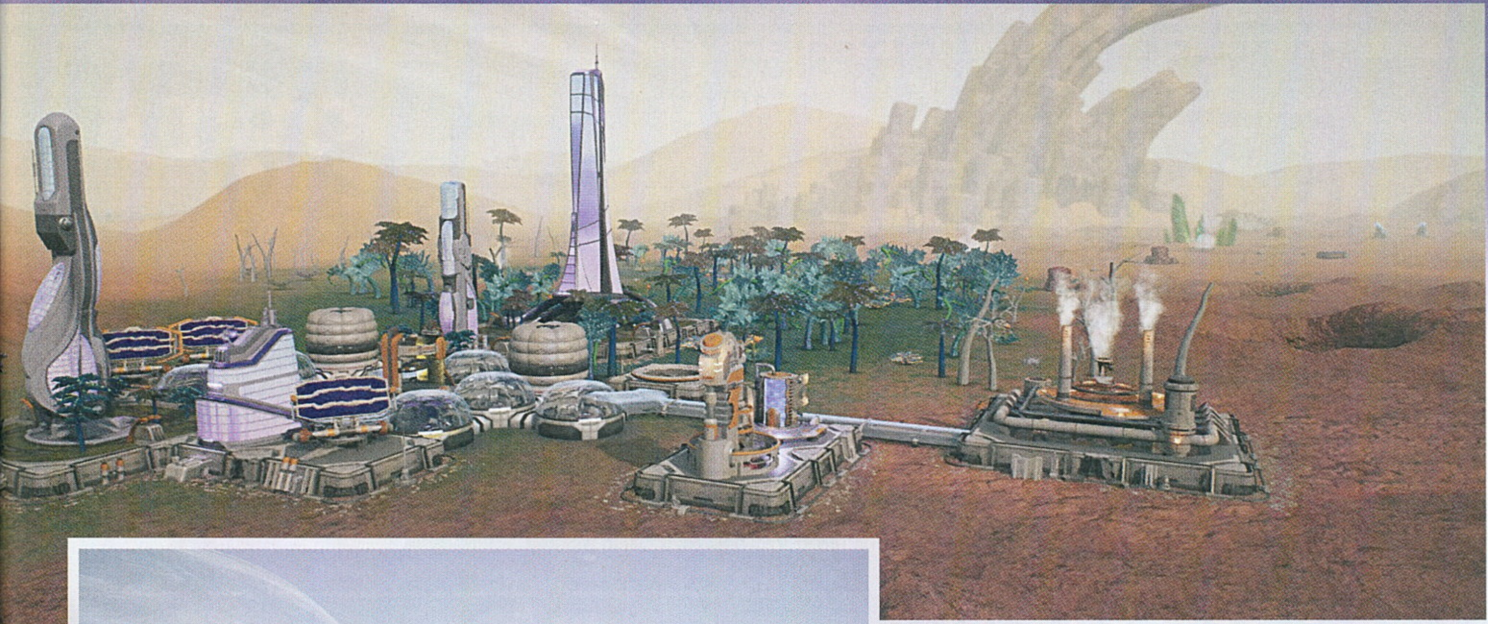
HA KELL EGY KIS ENERGIA

A valódi kihívást leginkább az energia- és kajamenedzsment fogja jelenteni. A játék – és ezt a 38 fokos augusztusban igencsak a javára írom – kellemesen könnyed (más nézőpontból bűnös módon elnagyolt) erőforrás-kezeléssel segíti a telepesfőnök munkáját. Van egyféle építőanyag, bizonyos Nanite, amit főleg a pályán szétszórt és kibányászott vasból tudsz átkonvertálni a megfelelő épülettel. Van az energia, mint olyan, mely jöhet a gejzírekből, napelemekből és a zórium nevű anyagot felhasználó fúziós erőműből. A víz kutakból vagy a Dűnéből ismerős párakiválasztó módszerrel keletezik, és ennyi. Ami viszont a legkomolyabb varázslást fogja igényelni, az az élelmiszer. Drága telepeseinknek nem csupán a mennyiség, hanem bizony a minőség is fontos, ezért illik mindent termelni. Igen ám, de egyrészt télen a farmok nem, csak a melegházak működnek (azok is csak félgőzzel), másrészt

Hová is raktam?

Az Aven Colony tesztelése során az egyik legidegesítőbb dolog a már lerakott, fontos épületek utólagos megkeresése volt. Ilyeneket mindig csak magányosan, akár egy kisebb folyosóelágazás végére építs. Sajnos még nem sikerült rájönnöm arra, hogy miként lehetne kijelölni a már meglévő épületeket a térképen (esélyes, hogy a cikk írása idején még sehogy): így maradt a stratégiai elhelyezés. Igaz, ilyenkor érdemes egy-egy megfelelő méretű lakóépületet is építeni közvetlen a főobjektum mellé, mert különben a dolgozók nyafogni fognak a hosszú utazások miatt, és persze bejön a távolság miatti hatékonyság-csökkentő bünti is.





200 km/h-s szél, nukleáris tél, óriásférgek és meteoreső, de a városom még mindig (ki)tart.

az adott talajon nem minden növény fog ugyanakkora hozamot adni. Mezőgazdasági mellékletünket végül azzal a megjegyzéssel zárnám, hogy a kutatóközpontban érdekes drogokat lehet kifejleszteni, melyek alapvetően és bizony pozitív irányban befolyásolják telepeseink életérzését.

BALANSZ A LELKE MINDENNEK

Nem véletlenül emlegettem a cikk elején az egyensúlyt: minden pályát legalább kétszer újrakezdtem, amíg megértettem, hogyan, mikor és mennyit kell építenem. Arra kell ráérezni minden új játéknál, hogy a lakosság létszámát és az élelmiszertermelést miként lehet összhangba hozni. A kolónián nem születik senki, minden új munkaerő kívülről, a bevándorlási központon keresztül érkezik (apropó, ezt érdemes teljesen feltölteni dolgozókkal, mert így egy körben akár kétszer annyi „friss húst" is hoz az űrkomp). Szerencsére az egyes épületek fontossága beállítható, így a rendelkezésre álló munkaerőt ennek megfelelően csoportosítjuk át. Így ha jön a tél, az amúgy is leálló farmokból át lehet küldeni az embereket a bányákba, míg tart a zimankó. Igaz, automatikusan nem mennek vissza tavasszal, így erre külön oda kell figyelnünk. A játék érdekessége – és egyben szerintem hibája is –, hogy a lakosság tulajdonképpen biorobot üzemmódban működik. Ha van mit enni, hol aludni és dolgozni, akkor tulajdonképpen nekik ennyi elég is. Nincs fejlődés, ha szebb házban lakik, vagy fejlettebb munkahelyre jár be, nem lesz elégedettebb, vagy nem fog jobban dolgozni. Automaták ők is, akárcsak a drónok, amik például az összes kültéri munkát (építés, bűnüldözés, mezőgazdaság, épületek karbantartása, mérgező spórák eltüntetése) elvégzik.

Lássuk csak, áll az akadémia, a gyermekmegőrző, a pláza... csupán a kisvasút hiányzik!

Az elektromos áramtermelés is trükkös tud lenni, bár itt van egy ökölszabály: annyi, az évszaktól független erőművet kell építeni, ami télen is „betakarja" az áramszükségletet. Bevallom, én például napelemet csak akkor építettem, ha kifejezetten ezt dobta a gép, mint elvégzendő feladatot. Nyáron hatékonyak, télen gyakorlatilag használhatatlanok. Az alap legyen a hőerőmű, maxra kifejlesztve, s ha szerencsések vagyunk, akkor van a pályán, elérhető közelségben zórium, amit kibányászva máris építhető a remek fúziós erőmű, az igazán nagy erejű megoldás.

A legkevesebb gond a vízzel és a levegővel lesz. Az építési menüből a kutat kiválasztva a pályán azonnal és kiválóan látható, hol lakik a talaj alatt víz. A levegőnél csak arra hívnám fel a figyelmet, hogy az Air Filter, ha ugyan drágább is, de a spórák elleni védelemben is részt vesz, ellentétben a sima ventilátorral.

Szintén a menedzselési eszköztárunkhoz tartozik a különböző szabályok (Powers & Policies) bevezetése. Ezek között van, ami szerintem kötelező (ilyen a minden évben 8-12 Nanite építőanyagba kerülő automatikus épületkarbantartás vagy a moráljavító, de elektromos energiába kerülő Free Gaming), s van, ami vészhelyzetben jöhet jól (élelmiszer- és ivóvíz-fejadagok bevezetése, kötelező túlórák bevezetése, a bolygó elhagyásának betiltása). Ez utóbbiakkal csak óvatosan szabad bánni és minél rövidebb ideig érdemes használni, mert erősen rongálják a morált, a népszerűségünket.

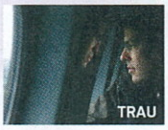
JÓ LESZ EZ

Summa summarum: szerény véleményem szerint remek játék-alapanyag az Aven Colony, de még van mit hegeszteni rajta. Aki a vérkemény, minden apró részlet menedzselését igénylő, építő-terjeszkedő város/űrbázisépítős játékokat kedveli, az inkább másra költse el nehezen megszerzett euróit. Aki viszont egy kellemes, a nyári forróságban is élvezhető játékot keres, vagy éppen szereti a független, kisebb fejlesztőket támogatni, az jó helyen jár. Nem ez volt és (szerintem) lesz életem játéka, de őszintén mondom: nem bántam meg a tesztelésre fordított órákat. Remélem, a fejlesztők az ígéreteknek megfelelően rugalmasan reagálnak a visszajelzésekre, és tényleg tolják majd az új tartalmat a játékba.

Választások

Mindig is imádtam a belpolitikát, nincs ez másképp az Aven Colony esetében sem. A játék során időnként bele lehet futni ilyen népszavazás-féleségbe, ami igazából egy népszerűség-felmérés. Ha a telepeseink legalább 50 százaléka kedvel minket, akkor minden oké. Ha nem, lehet a pályát újrakezdeni. A játék korrekt: egyrészt jelzi a szavazási év kezdetét, másrészt többször is tájékoztat a lakosság hangulatáról, az őket foglalkoztató három legnagyobb problémáról (olyanok lehetnek ezek, mint a bűnözés, a levegő minősége, kevés vagy unalmas kaja és így tovább), melyek megoldására így bőven van időd. Figyelj oda a népre és nem lesz baj...

ÉRTÉKELÉS



Nyári, könnyedebb építgetős-spóravadászos játék, ami ugyan nem okoz felejthetetlen hónapokat, de nem is akar a Civ-sorozat vagy az Anno 2025 kihívója lenni. Tényleg remek kísérő a behűtött citromos sör vagy a roséfröccs mellé, ifjabbak üdítővel is fogyaszthatják.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Kellemes kiegyensúlyozottság, könnyű kezelhetőség, jó hanghatások.

KONTRA

Érdektelen történetszál, ismétlődő tájak, kevés térkép, „robotemberek".

75%

HA NINCS MIT ELKÖLTENED

Free to Play

A zsebpénzbarát megoldás

[ÍRTA **ASTRODAVE**] Számos kisebb (és akár nagyobb) fejlesztőcsapat lát fantáziát abban, hogy alkotását ne súlyos pénzekért bocsássa útjára, hanem inkább teljesen ingyenesen legyen elérhető, a játékos pedig eldöntheti, hogy érdemes-e pénzt áldozni rá, és kívánja-e támogatni a készítőket. Rengeteg minőségi mű él és virul ilyen formában, ezekből válogattunk néhány frissebbet.

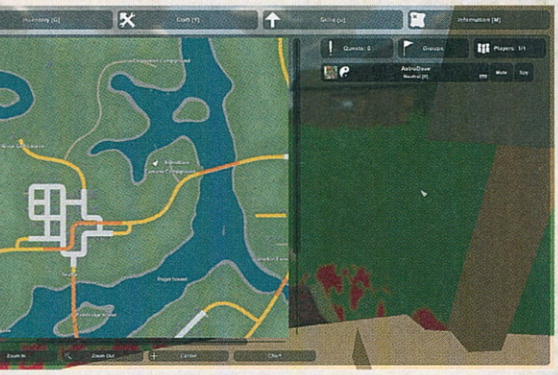
Unturned

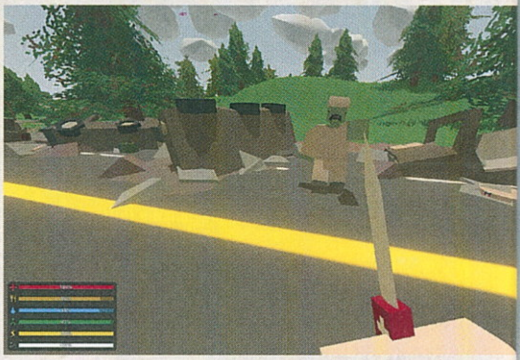
Megjelenés: 2017.07.07. **Fejlesztő:** Smartly Dressed Games **Kiadó:** Smartly Dressed Games
Pro/kontra: + Hosszú távú, mégsem unalmas szórakozás. - Elég kegyetlen tud lenni, könnyű meghalni.

Link: http://smartlydressedgames.com/

Ledobnak egy ismeretlen földön, semmilyen tárgy vagy ruha nincsen nálad, amerre pedig a szem ellát, csak a végtelen természetet és a civilizáció romjait látod.

A kanadai Smartly Dressed Games aligha tartozik azon csapatok közé, akik szeretik elkapkodni a dolgokat, hiszen első nagyobb játékuk közel három évvel ezelőtt bukkant fel korai hozzáférésű állapotban, majd idén végül végleges formát öltött. Az Unturned alapvetően gyűjtögetésre és kraftolásra épül egy zombiktól hemzsegő világban. Nekiindulhatunk a kalandoknak egyedül, ez esetben a minél hosszabb ideig való túlélés a cél, ehhez pedig mindenekelőtt fegyverekre, ruhára és élelemre lesz szükség. Főhősünk csak kisebb távon képes gyorsan haladni, de szerencsére járművek volánja mögé is bepattanhatunk, már amennyiben működik az adott járgány. A leölt élőhalottak után némi tapasztalati pont üti markunkat, amiből egyre életképesebb harcost faraghatunk: pontosabban célozhatunk, ellenállóbak leszünk a természeti viszonyokkal szemben, netán rövidebb idő alatt gyógyulnak be sebeink. Többféle helyszínt bebarangolhatunk, látogatást tehetünk elhagyatott fagyos vidékeken, ahol még a zord idő is megnehezíti a mindennapokat, de emellett szerencsére napos erdőket-mezőket és városokat is bejárhatunk. Bármerre is menjünk, a legfontosabb cél mindenütt az alapvető és létszükségletű dolgok összeszedegetése, idővel pedig (kellő nyersanyaggal a hátizsákunkban) akár saját kis kunyhót is felépíthetünk. Már az egyszemélyes mód is roppant szórakoztató és izgalmas, de a játék többedmagunkkal mutatja meg igazi erősségét. Egymást segítve, kooperatív módban fedezhetjük fel a világot, vagy akár lőhetünk mindenre és mindenkire, aki csak mozog. Az egyszerű grafika ellenére is remek és igényes mű az Unturned.





87%

Formicide

Megjelenés: 2017.06.13. **Fejlesztő:** Rock Wall Games, LLC **Kiadó:** Rock Wall Games, LLC
Pro/kontra: + Jópofa karakterek, pörgős csaták. - Egyelőre kevés a játékos, barátokkal az igazi.

Link: http://www.formicide.net/

Ugyan MOBÁ-kból mostanában nem szenvedünk hiányt, a Formicide is teljesen alkalmas lehet egy üres negyedóra robbanásokkal és lövöldözéssel teli kitöltésére.

Több mint két évtizeddel ezelőtt indult hódító útjára egy többszemélyes harcokra kihegyezett alkotás, melyben látszólag ártalmatlannak tűnő kukacok népesítették be az oldalnézetből szemlélhető hadszínteret, a szembenálló felek pedig megpróbálták a másik csúszómászóit egy-egy ügyesen irányzott bazooka-lövéssel vagy dinamittal a mélybe taszítani. A washingtoni székhelyű Rock Wall Games két oszlopos tagja vélhetően kellemes órákat töltött a kis pondrókat irányítgatva, hiszen első játékuk alapvetően a Worms és egy 2D-s platformer keverékének tűnik. A meccsek elején nyolcfajta hangya közül választhatunk magunknak egy szimpatikusabbat, speciális képességeit figyelembe véve. Mindegyikük két alapvető támadással rendelkezik, melyek közelre vagy távolra hatnak: van, aki rakétákat vagy időzített bombákat szór, netán lézerrel, esetleg elektromos kütyüvel védi meg magát. Emellett még felvértezhetjük őket egy-egy speciális képességgel is, mely komoly meglepetést tud okozni (a vadász-hangya például láthatatlanná válva, kritikus sebzéssel gyengíti ellenfelét), azonban használat után kis időbe kerül, míg feltöltődik. A két csapat célja, hogy folyamatos mozgással és cselezéssel elfoglalja a másik bázisát, ami ezután pontokat ad – egy meccs addig tart, míg valamelyik sereg eléri a száz pontot. Pályából jelenleg hétféle érhető el, melyek némi ásással alaposan átszabhatók, a pörgő meccsek közben pedig figyelnünk kell arra is, nehogy a mélybe zuhanjunk. Életerőnket adott állomásokon újratölthetjük, ráadásul csapatunk számára különféle ládákból is szerezhetünk átmeneti extra pajzsot, támadóerőt.

70%

Argo

Megjelenés: 2017.06.22. **Fejlesztő:** Bohemia Interactive **Kiadó:** Bohemia Interactive
Pro/kontra: + Nagy terület, többféle mód. - Idegenekkel nem mindig nyújt jó élményt.

Link: https://www.projectargo.net/

A prágai központú Bohemia Interactive csapat tagjai már az Operation Flashpointtal, továbbá később az Arma-szériával is meglehetősen egyértelművé tették, hogy egy játék esetében mit tartanak elsősorban fontosnak: ez a tényező pedig a realizmushoz való hűség.

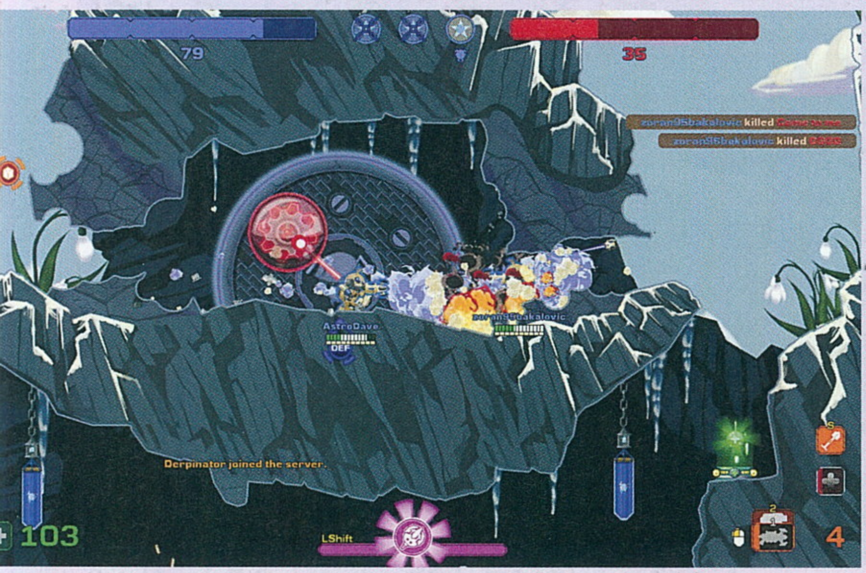
A 2017-es esztendő igencsak aktívan telhet a csehek számára, hiszen egyrészt útjára bocsátották az űrkutatásra és felfedezésre épülő Take On Mars című alkotásukat, de emellett nem tértek le a jól bevált ösvényükről sem, az Argo ugyanis egy ízig-vérig harcászati lövöldözős mű. Az ingyenesen elérhető játék nem a mostanság divatos, gyűjtögetésre és kraftolásra alapuló túlélést helyezi előtérbe, játékmenete ehelyett sokkal közelebb áll a Counter-Strike során megszokott taktikázáshoz; akiknek szerencséjük volt a korábbi Armákhoz, azok vélhetően rögtön otthonosan fognak mozogni ezúttal is. Az Argóban a többszemélyes összecsapások jutnak fő szerephez, az ütközetben résztvevők pedig egy 60 négyzetkilométeres területen, többféle módon mérhetik össze erejüket.

A legegyszerűbb talán a Link, melyben két darab ötfős osztag áll egymással szemben, a cél pedig, hogy különböző csomópontokat foglaljunk el egymás után, melyekért pontok járnak jutalmul. Igyekezzünk tehát ezeket a kiemelt helyeket minél tovább az uralmunk alatt tartani, bebiztosítani, hogy minél több pontot kapjunk. Összpontosíthatunk továbbá arra is, hogy hatékonyan kiiktassuk ellenlábasaink tagjait, az újraéledés ugyanis jegyekbe kerül – ha elfogynak a jegyek, és valamelyik osztag a fűbe harapott, akkor a másik fél nyer.

Kipróbálhatjuk magunkat a Raid nevű módban is, melynek keretében az egyik szakasz terminálok segítségével bizonyos idő alatt adatok megszerzésén fáradozik, míg a védők megpróbálják őket ebben megakadályozni. Ez esetben nem feltétlenül elegendő kiiktatni az ellenfelet, ha a letöltést már megkezdték, sokkal lényegesebb inkább az adatok megvédése. A harmadik lehetőség Clash névre hallgat, mely a klasszikus területfoglalós szabályrendszeren alapul. Egy-egy szektor elfoglalásért pont jár (semlegesért 1, míg az ellenségéért 2), a menetet pedig az nyeri, aki előbb éri el a 7 pontot, vagy sikerül elfoglalnia az ellenfél bázisát. Végül választhatjuk a Combat Patrolt, mely kivételt képez abban az értelemben, hogy ezúttal egy tízfős sereg mérkőzik meg a gép által irányított katonákkal, a cél is rendre változik: előfordulhat, hogy járműveket kell semlegesítenünk, netán adatokat kell leszívnunk. Ebben a módban is oda kell figyelni társainkra, ugyanis egy-egy sebesülthöz odasietve megmenthetjük a haláltól.

Bármelyik formát választjuk, kezdetben érdemes könnyű fokozaton gyakorolni, ez esetben ugyanis például használhatunk célkeresztet, folyamatos visszajelzést kapunk társainkról, valamint a célokról – normál fokozatban erről le kell mondanunk. Érdemes továbbá figyelni az időnként érkező légi utánpótlást is, mely szintén segíthet a diadal kivívásában. Az egyes meccseket követően több-kevesebb tapasztalati pontot kapunk, melyekért hősünket fejleszthetjük, továbbá a játék része még egy küldetésszerkesztő, valamint a beépített hangalapú csevegés is rendelkezésre áll. Az Argo látványvilága szép (bár helyenként a karakterek hajlamosak belelógni a falba, ez sosem válik zavaróvá), a meccsek pedig barátokkal együtt élvezetesek igazán. G

81%

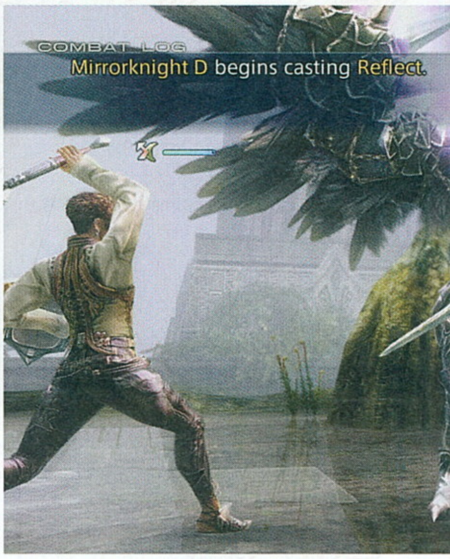


ITT EGY REMEK REMAKE

Final Fantasy XII: The Zodiac Age

[ÍRTA BATE]

Tizenegy évvel az eredeti megjelenés után a Final Fantasy XII visszatért a videojátékok porondjára, hogy új alcímmel, és a korhoz simított grafikával próbálja meghódítani a játékosok szívét. A feladat nem volt egyszerű, de a program sikerrel járt, hiszen egy olyan szerepjátékot kaptunk, ami még azok számára is érdekes lehet, akiknek alapból feláll a hátán a szőr a JRPG-ktől.



Habár abban nincs semmi meglepő, ha egy Final Fantasy-játék új kiadást kap, de talán soha nem volt még annyira szükséges egy felújított változat, mint a gamer társadalom által meglehetősen mostohán kezelt XII-es epizód esetében. Tesztünk alanya eredetileg 2006-ban jelent meg, a szépemlékű, de akkor már az utolsókat rúgó PlayStation 2-re, és egy évtized távlatából nyugodtan mondhatom, hogy ez az epizód egész egyszerűen azért akadt a játékosok torkán, mert az akkora már vaskalapossá vált rajongótábor számára túlságosan is újító volt.

ÚJ UTAKON

Persze a Final Fantasy XII koránt sem volt hibátlan, és néhány bökkenőt a The Zodiac Age sem képes orvosolni, azonban ennek ellenére is bátran állítom, hogy egy olyan szerepjátékkal van dolgunk, amit a műfaj kedvelőinek igenis érdemes kipróbálniuk. Amit sokan mind a mai napig a FFXII szemére vetnek, hogy mellőzi azt a monumentalitást, ami a korábbi FF-epizódokat jellemezte, és bár ebben van igazság, a játék sztorija úgy is képes érdekes és lenyűgöző lenni, hogy a történetet olyan földhözragadt események alakítják, mint a politika. Habár az kétségtelen, hogy a játék kezdetén komótosan felvázolt hatalmi játszmák és az oktatómód első lépései nem forralják fel a vérünket, de ha az átlagnál picit türelmesebbek vagyunk, akkor könnyen azon vehetjük észre magunkat, hogy menthetetlenül elmerültünk a program felesleges sallangoktól mentes, ám végletekig kidolgozott világában. És ugyanez érvényes a hősökre is: a történet során hat fontosabb szereplő (Vaan, Penelo, Basch, Ashe, Balthier, Fran) irányítására lesz alkalmunk, és a felsorakozó, kissé visszafogott karakterek tíz éve nem igazán feleltek meg a Final Fantasy-rajongók elvárásainak. Akárcsak a sztori, a hősök is híján vannak a felesleges túlzásoknak: nincs messiásunk, nincsenek túltolt érzelmek, egészen normális figurákat kapunk, akik a saját céljaiknak megfelelően próbálnak boldogulni egy tragikus eseményekkel járó inváziót követően.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

MŰFAJ
JRPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.07.11.

ÁR
15 000 Ft

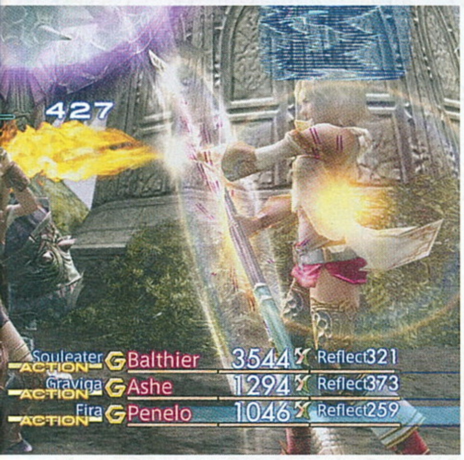
A 2006-os premierkor viszont nemcsak a sztorival és a szereplőkkel sikerült borzolni a kedélyeket, de a megreformált játékmenettel is. Jókora közhellyel élve simán mondhatom, hogy a FFXII túlságosan is megelőzte a korát. A korábban bevettnek számító lineáris játékmenetet felváltotta egy fokozatosan megnyíló, mellékküldetésekkel és szabadon bejárható területekkel felvértezett méretes világ, ráadásul a harcrendszer is búcsút intett az akkorra már hagyományossá vált körökre osztott megoldásnak. Miközben manapság a nyitott, opcionális feladatokkal telezsúfolt térkép teljesen normálisnak (sőt már-már kötelezőnek) számít, a küzdelem még tizenegy év után is egyedinek mondható, és ez a Final Fantasy XII azon része, ami sokaknál továbbra is szemöldökhúzogatást fog eredményezni. Pedig nem rossz, csupán meg kell érteni és hozzá kell szokni.

ELŐRE PROGRAMOZOTT KÜZDELMEK

Amíg az átlag Final Fantasy-játékokban körökre osztott csatákat kaptunk, ahol sorban osztottuk ki a feladatokat, addig a The Zodiac Age egy furcsa hibriddel várja a játékosokat. A harc ugyan valós időben zajlik, de a közreműködésünkre nem úgy van

A PS2-es változat megjelenése óta sok víz lefolyt a Dunán, ám a játék ennek ellenére sem néz ki rosszul.

A harcrendszer még a FFXV után is egyedinek hat, és bár valós időben küzdünk, van taktikai mélység a csatákban.



szükség, mint egy átlag akciójátékban. A csetepaték során az attack parancsra bökve meghatározhatjuk, hogy kire támadjunk, de ezt követően nem kell gombokat nyomnunk a csapásokhoz, a karakterek maguktól cselekednek és addig gyepálják az ellenfelet, amíg valamelyik oldal nem győz, nekünk maximum a hősünket kell irányba állítani az analóg karokkal. Ez így elsőre elég butának és túlságosan automatának tűnik (nem csoda, hogy 11 éve felhergelte a rajongókat), legalábbis addig, amíg értelmet nem nyer az úgynevezett Gambit rendszer, amivel lényegében előre „programozhatjuk" a hőseinket, hogy miképp viselkedjenek a küzdelmek során. A szisztéma elsőre bonyolultnak és átláthatatlannak tűnik, de ha vesszük a fáradtságot a kiismerésére, akkor a zsenialitást is megláthatjuk benne. Tulajdonképpen arról van szó, hogy bizonyos szituációkhoz különböző cselekedeteket rendelhetünk, amiket aztán a karakterek anélkül végeznek el, hogy nekünk meg kellene állítani a harcot, hogy menüben kotorászva adjunk ki parancsot. Mondok egy példát: a gyógyító képességekkel rendelkező karakternél beállíthatjuk, hogy amikor valakinek adott százalék alá csökken az életereje, akkor kérdés nélkül gyógyítson.

Az kétségtelen, hogy elsőre mindez úgy fest, mintha a Final Fantasy XII kivenné a játékos kezéből a harcok irányítását, sőt ez részben igaz is, ugyanakkor adott a lehetőség a hősök beállítására, hogy a csaták közben már eleve úgy viselkedjenek, ahogy mi irányítanánk őket lépésenként. A végeredmény egy alapvetően dinamikus és folyamatos küzdelem, amibe viszont bármikor belekotorhatunk, hogy az adott szituációhoz mérten farigcsáljunk kicsit a lehetőségeken. Mindez első blikkre tényleg unortodoxnak hat, viszont az elérhető karakterek „megnyitásával" és a fejlődésükkel egyre több lehetőség érhető el, és ezzel párhuzamosan válik nyilvánvalóvá a szisztéma zsenialitása és mélysége.

Apropó fejlődés: az eredeti játékban még nem így volt, a The Zodiac Age a kizárólag Japánban megjelent, 2007-es Final Fantasy XII International Zodiac Job System rendszerét vette át, ahol tizenkét karakterosztályból aggathatunk fejenként kettőt a hőseinkre. Utólag ezeken nem módosíthatunk, és a választás meghatározza a speciális képességeket, szóval érdemes észnél lenni, hogy kire milyen szerepet szabunk, mert ezen múlik, hogy a csaták során milyen hatékonyan tudjuk mixelni az eltérő osztályba tartozó hőseinket.

KICSIT MEGRESZELVE

A Final Fantasy XII: The Zodiac Age szépnek ugyan nem mondható, ellenben hiába telt el tizenegy év az eredeti megjelenés óta, a megbütykölt grafikának hála a játék egyáltalán nem is fest rosszul a képernyőn. Csodát persze nem kell várni, de hányinger sem fog kerülgetni a játék betöltését követően. Jó hír továbbá, hogy a két konzolgenerációt ugró felújított változat nem csak a külalakját illetően lett a mai korhoz igazítva. Ezúttal már van automatikus mentés a töltőképernyőknél, illetve a rengeteget használt térképhez sem kell folyton a menüben kotorászni, hiszen „kivarázsolható" a játékképernyőre is. Fontos újítás továbbá, hogy elérhetővé vált a gyorsítás (2x, 4x), ami nemcsak a méretes területeken történő közlekedés idejét rövidíti le, de a harcot is pörgősebbé teszi – ez főleg akkor jön jól, ha a gyorsabb szintlépés/tápolás érdekében némi grindelésre adnánk a fejünket.

Bár a fejlesztők igyekeztek a kor igényeihez közelíteni az évtizedes mechanikát, azért arra is érdemes felkészülni, hogy bizonyos elemeiben az új Final Fantasy XII még mindig a PlayStation 2-es korszakot idézi. A kamerakezelés néha hajlamos az ember agyára menni, a menürendszer pedig meglehetősen idejétmúlt szisztéma szerint épül fel, illetve a pályákon található kristályoknál menedzselhető mentések végtelennek tűnő gombnyomkodása is keserédes nosztalgiát ébreszt az emberben.

Ezeket leszámítva viszont kifejezetten jól sikerült remake a The Zodiac Age, amit tényleg bátran merek ajánlani azoknak is, akik amúgy világ életükben ferde szemmel tekintettek a sokszor követhetetlen, és „nyugati szemmel" alapvetően fura Final Fantasy-sorozatra. A játék egyik erénye éppen az, hogy igyekezett eltávolodni a patinás széria hagyományaitól, így nem túlzás azt állítani, hogy ez a méretes FF-felhozatal legkevésbé japán része. Ez sokaknak szitokként hat, másoknak viszont fellélegzésre adhat okot, illetve kellő motivációt nyújthat, hogy belevágjon az akár száz órányi elfoglaltságot is biztosító kalandba. A magam részéről azt mondom ne habozzatok, a Final Fantasy XII: The Zodiac Age kellően különleges és egyedi alkotás, ugyanakkor mégsem vérbeli JRPG, és vétek lenne, ha kimaradna a játékélményeitek közül.

Ha kimaradt az életedből, mindenképpen érdemes pótolnod a Final Fantasy XII-t, főleg ebben a formában.

ÉRTÉKELÉS

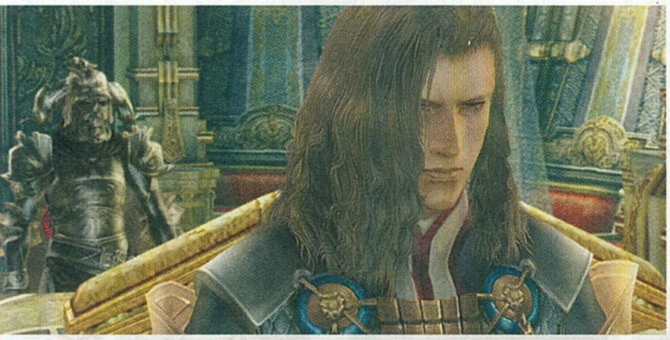
Tizenegy év után visszatérni nem kis bátorságra vall, de az FFXII jól vette az akadályt. A tartalom még ma is egyedinek hat, ráadásul a program bizonyos részeit sikerült megfelelően a kor követelményeihez igazítani.

TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

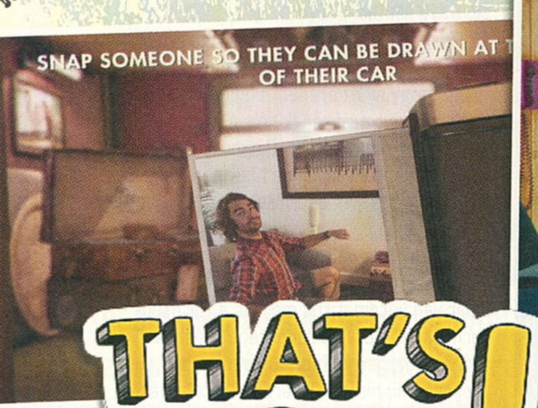
PRO
Kifejezetten tartalmas és jól összerakott JRPG, ami főleg azért lehet vonzó sokak számára, mert szembe megy a műfaj hagyományaival.

KONTRA
Egy évtized nem múlik el nyomtalanul: a programnak vannak olyan részei, amik meglehetősen nyögvenyelősek, de muszáj megbarátkozni velük.

85%



EZ LENNÉL TE!



THAT'S YOU!™

[ÍRTA **MCMACKO**]

A konzolos partijátékok fénykora mintha leáldozóban lenne, pedig ezek a címek akár házibuliban, akár szűkebb családi körben is szórakoztatóak tudnak lenni. A Sony felfedezte az aktuális piaci űrt, ennek betömésére pedig a Wish Studios munkáját gyúrta gyorsan fogyasztható produktummá.

Ha a partijátékok műfaját a Nintendo hellyel-közzel lélegeztetőn is tartotta, a többi fejlesztő mostanság nem sűrűn igyekezett komolyabb újdonságokat bemutatni. Saját példámból kiindulva is biztos, hogy rég ültünk már össze a haverokkal, unokatesókkal, vagy úgy egyáltalán bárkivel videojátékozni egy nagyszobában, pláne egy PS vagy egy Xbox társaságában. A Sony általában jól érzi a trendeket, vagy éppen azokat a lehetőségeket, ahol dobbantani lehet. A PlayLink titulussal jelzett széria új lehetőséget kínál majd a PlayStation-kínálatban, a megközelítés pedig roppant praktikus: úgy bővül a játékélmény, hogy közben a mindenki zsebében ott lapuló mobiltelefont (vagy tabletet) kell használni kontrollernek. Így mindenki odafér a virtuális játékasztalhoz, legyen szó helyi- vagy online játékról.

PLAYLINK A HÁZBAN!

A technikai háttér tényleg roppant egyszerű. A játék indítása előtt a gép megpróbálja összeszedni az adott hálózaton lógó telefonokat, és megkér mindenkit a játékhoz kapcsolódó applikáció letöltésére. Ha a vezeték nélküli rendszeren összeáll a banda, és az appok is élesedtek, már mehet is a mókázás. Előfordulhat, hogy a router beállításai végett mégsem jön össze a kapcsolódás, ilyenkor két irányba mehet tovább a történet. A helyi játékhoz úgy lehet esélyünk még csatlakozni, ha a PlayStation 4-et átváltjuk hotspot üzemmódba – ezzel megkerüljük a gépen túli hálózati infrastruktúrát. Ha pedig mégsem a szobában tartózkodó társasággal akarjuk az időt múlatni, akkor online hívunk be új embereket a szokásos „invite" funkció segítségével. Lehet, ez így leírva bonyolultnak hangzik, de higgyétek el, pofonegyszerű az egész mutatvány, és a játék segíti minden lépésünket.

EZ LENNÉK ÉN?

Miután mindenki elindította az appot, generálhatunk magunknak egy játékos kártyát, amelyre vicces rajzokat válogathatunk, majd pedig a széteffektezett szelfi-arcunkat hegeszthetjük digitálisan. Ez lesz a játékban a virtuális avatárunk, amely köré a tényleges játékmenet fel van fűzve. A That's You! esetében egy spéci „felelsz vagy mersz" szabályrendszer köré felfűzött bulibolondozást vártam, de az az igazság, hogy ennél jóval többet kínál a játék. A programban egy ceremóniamester vezet minket végig mindenféle kérdésen, amelyek sokszor kreatívak, olykor kicsit ostobenkók, máskor pedig kifejezetten viccesek tudnak lenni. A kérdések nyilván arra vonatkoznak, hogy mennyire ismerjük a másikat, esetleg hogy mennyire akarjuk csőbe húzni a velünk együtt játszó társaság bizonyos tagjait. Menet közben aztán egyéb kreatív feladatok (pl. rajzolás, és ennek vicces-közös kiértékelése) is a feladatok sorát képzi. Természetesen minden játékost körbejár a program, így akár hat körön keresztül is szívathatjuk a többieket – már amennyiben például egy hatfős társaságot össze tudunk rántani. Figyelni kell a Joker kupakokra is, ezekkel masszív pontelőnyre tehetünk szert, így érdemes stratégiai szinten kezelni a létezésüket. Nem túlzunk, a játék lényegi része, a versengés is korrektül kidolgozott, izgalmakat tartogató elemként van jelen a program élménycsomagjában.

Ehhez a csoportos bolondozáshoz, szó szerinti társasjátékhoz semmi más nem kell, csak egy okostelefon és némi angol tudás.

POZITÍV MEGLEPETÉS!

Mindent egybevetve a That's You! abszolút pozitív meglepetést nyújtott számunkra. Egyrészt, akár online, akár a kanapé körül hatalmas gurgulázó röhögéseket, pikírt froclizásokat és ravasz összekacsintásokat indukál a játék. Másrészről pedig meglehetősen pöpec kis prezentációval rukkoltak elő a brit fejlesztők. A játékkörnyezet szinte lemászik a képernyőről. A vizuális és audioalapú gegek jól működnek, bár tény, hogy a narráció sokszor átcsap egy kicsit túlzottan is menőző stílusba. Panaszkodhatnék a játék telefonos kötöttségéhez (és hogy Windows Phone-nal nem tudtam boldogulni), de annyira adja magát az egész ötlet, hogy kár lenne ezért morogni.

Figyelem: angoltudásra mindenképp szükséged lesz, ha bele akarod vetni magad a That's You! forgatagába! De talán a mai 20+ korosztály számára, pláne ha aktív játékosokról, esetleg modern társasozáshoz szokott fiatalokról van szó, már nem fog akkora problémát jelenteni a nyelvtudás igénye. Kedves Sony, határozottan felkeltettétek az érdeklődésünket. Várva várjuk a következő PlayLink-játékaitokat!

ADATOK

KIADÓ
Sony Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Wish Studios

ÉRTÉKELÉS

Társasjáték az okoseszköz-generáció gyermekeinek...

TÁLALÁS:	**80%**
TARTALOM:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

PRO
Csinos, helyenként nagyon vicces, és sokszor kacagtató.

KONTRA
Néha áthajlik ripacskodásba, és sűrűn játszva picit önismétlő tud lenni.

76%

Nemcsak az a meglepő a játékban, hogy kifejezetten szórakoztató, hanem az is, hogy abszolút korrekt a külseje.

A PlayLink-sorozat közelgő játékairól:

A Hidden Agenda thriller-alapokra helyezi a közös döntéshozatalt, az Until Dawn stílusában. A Knowledge is Power címen egy gyors reakcióidőre és széleskörű műveltségre alapozó kvízjátékot kell elképzelnünk. Ne feledkezzünk meg a Franticsről, amely négy játékos rajzfilmszerű küzdelmét valósítja meg. Végül a SingStar Celebration zárja a kört, amely a szokásos éneklős bulizást helyezi előtérbe.

ŰROPERA

ELITE: DANGEROUS

LEGENDARY EDITION

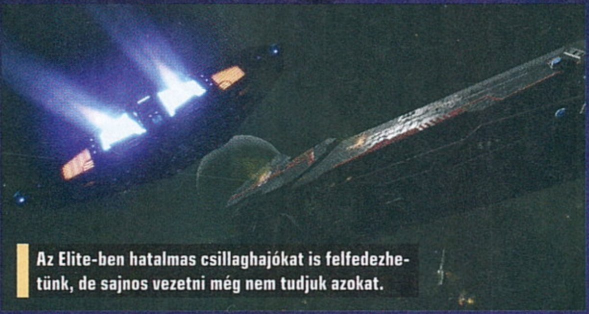
[ÍRTA **CHOCHO**] Az Elite: Dangerous PS4-es megjelenése váratott magára, a Legendary Edition csomag azonban hosszú évtizedek után az első alkalmat szolgáltatja egy dobozos Elite-játék megvásárlására – legalábbis azoknak, akik nem voltak Kickstarter-támogatók.

A ki még sosem találkozott az Elite-tel, annak álljon itt egy rövid történelemlecke. A sorozat 1984-ben indult hódító útjára két angol úriember, David Braben és Ian Bell munkája nyomán. A korát megelőző űrhajószimulátor 3D-s vektorgrafikával építette fel végtelennek tűnő univerzumát, ami tele volt titkokkal, és tulajdonképpen teljes szabadságot adott a játékos kezébe. Lehettél kalóz, kereskedő, katona vagy ezek keveréke – a lényeg a túlélés és a felfedezés volt.

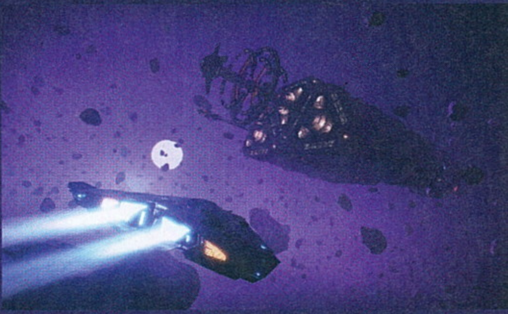
Ezek a dolgok pedig manapság is népszerűek, elég csak a megannyi túlélős Early Access címre gondolni. Nem csoda, hogy Braben 2012-ben gondolt egy merészet, összetrombitálta a régi csapatát, és fellőtte Kickstarterre a széria modern folytatását Elite: Dangerous címen. A sikeres gyűjtést a játék 2014-es megjelenése követte, azt pedig több nagy kiegészítő, melyek most egyetlen lemezen kaptak helyet PS4-en és Xbox One-on. Ez az úgynevezett Legendary Edition, melynél teljesebb Elite-játék nem lesz egy darabig (bár hallani pletykákat a folytatás munkálatairól).

AZ LESZEL, AMI LENNI SZERETNÉL

Az Elite: Dangerous alapvetése nem sokban különbözik az 1984-es első rész felütésétől. Ebben a játékban is egy pilótát alakítva kell eldöntenünk, hogy mihez kezdünk magunkkal a Tejútrendszer több százmilliárd csillaga között. Bárhová elutazhatunk, bármilyen küldetést elvállalhatunk, csak a saját elhivatottságunk szab határt a törekvéseinknek. Történet nincs, mindössze egy állandó, folyamatosan változó világegyetem, amelyet más játékosok népesítenek be. Ha szeretnénk, közöttük is boldogulhatunk, vagy akár egyedül vághatunk neki a sötét űrnek – ez esetben azért jóval kevesebb kalandban lesz részünk. Az alapjáték 2014-ben ennél nem nyújtott többet, a véletlenszerűen generált küldetések egy idő után repetitívvé váltak, a fejlesztő Frontier Developments azonban fel volt készülve rá, hogy egyszer a legelhivatottabb rajongóknak is elegük lesz a céltalan repkedésből, így folyamatosan bővítették az Elite: Dangerous lehetőségeit. Először a bolygók felszínére szállhattunk le, majd egyre nagyobb, erősebb hajókat vehettünk, és át is alakíthattuk azokat. Később az eleinte csak szöveges karakterleírásokat váltották hús-vér emberek, és a kezdetben statikus avatárok is testreszabható karaktermodellekre cserélődtek. Most ott tartunk, hogy egy hajót akár többen is vezethetünk, és megjelentek a bolygóközi térben a Thargoid nevű idegen lények is, akik egyelőre békésen megférnek az emberek mellett a hatalmas galaxisban.



Az Elite-ben hatalmas csillaghajókat is felfedezhetünk, de sajnos vezetni még nem tudjuk azokat.



ADATOK

KIADÓ **Frontier Developments**

FEJLESZTŐ **Frontier Developments**

ÉRTÉKELÉS

Az utóbbi évek legjobb űrszimulátorának kiváló átirata, amit minden konzoltulajdonosnak bátran ajánlunk.

TÁLALÁS:	**84%**
TARTALOM:	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**65%**

PRO

Remek látvány és hangulat, sok lehetőség, végtelen játékidő.

KONTRA

Szó mi szó, azért pár száz óra után rá lehet unni...

85%

A játékosok a fentieknek megfelelően polgárháborúkban harcolnak, kereskednek, esetleg felfedeznek vagy fejvadásznak állnak – kinek mi a szimpatikus. A játék egyébként a pedzegetett folytatás ellenére még bővülni fog, a Thargoidokkal bizonyára veszedelmes tervei vannak a Frontiernek (ez a 2.4-es patchben fog kiderülni), mint ahogy a bolygóleszállás is remélhetőleg kibővül majd, elvégre most még csak atmoszféra nélküli planétákon landolhatunk, holott a stúdiónál szeretnék, ha egy szép napon a virtuális felhők között is cirkálhatnánk az űrhajóinkkal.

Felkerekedni és bejárni a galaxist – ez máig sokak álma, amit virtuálisan vált valóra az Elite: Dangerous.

KONZOLRA SZABVA

Bár eddig általánosságban írtam az Elite: Dangerousról, valójában a Legendary Editionről is beszéltem, elvégre a konzolos kiadás semmiben sem marad alul a számítógépes változattal szemben. A tartalom teljesen ugyanazon a szinten áll, az irányítás pedig kontrollerrel is van olyan hatékony, mint egy drágább joystickkal. A grafika még három évvel a PC-s megjelenés után is gyönyörű, a PS4-es változat pedig a PlayStation 4 Pro konzol lehetőségeit is támogatja, avagy ha 4K-s felbontás nem is, némi teljesítményfokozás lehetséges a Sony legfrissebb masinája birtokában. Egyedül azt bánom, hogy a PlayStation VR-t nem támogatja a program – ennek minden bizonnyal az interfész felbontása, valamint a játék művészeti tervezése az oka, elvégre nagyon csúf lenne, ha a Sony sisakjának korlátozott technikai megoldásai miatt alacsony felbontásban kéne bámulnunk az Elite univerzumát. Na meg ez aztán tényleg egy olyan sirám, ami csak a PC-s verzió VR-támogatása miatt fáj egy picit.

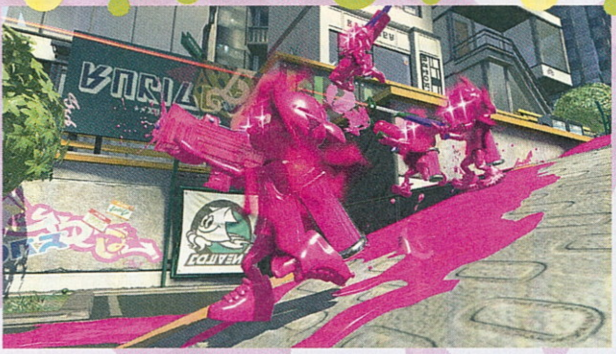
Minden más téren egy kiváló portot kapnak a konzolosok, ami végre teljes, a későbbi bővítések pedig már ingyenesek lesznek. Ha tavaly a No Man's Sky miatt vettél PS4-et, vagy csak alig várod, hogy a nappali óriástévéjén elevenedjenek meg a csillagok, ezt a programot neked találták ki. De fontos, hogy emlékezz: az űr elnyeli a sikolyt.

A dokkolásnak külön művészete van az Elite-ben, egy-egy elrontott manőver a hajónkba kerülhet.

TINTÁSOK, ELŐRE!

Splatoon 2

[ÍRTA MCMACKO] **Fröccsen a tinta, úszik a harcos, ázik a vidék – és a csata még messze nem ért véget! A meglepetésszerű sikereket bezsebelő Splatoon folytatása immár a kezeink közé került, a játék hordozható mivolta ellenére pedig a nagyképernyők előtt is vastagon megállja a helyét. Tintás tini titánok, előre a csatatérre!**



A kékek már elég nagy területet befestettek, de mivel irigyek vagyunk eredményeikre, a sárga erő még mindig velünk van.

A Splatoon első része egy friss fröccsenés volt a videojátékok színes palettáján. Melyik nagy kiadó merte volna bevállalni, hogy az online csatározásokból kivonja az erőszakot, és egy furcsa, de kétségkívül működőképes ötlettel tegye gyerkőc-kompatibilissé a PvP arénajátékok stílusát? Hát a Nintendo bevállalta, a többi pedig történelem. No, több Wii U-t ugyan nem adtak el a Splatoon miatt, de egy fix tábort azért maga mögött tud a festékháború. Most itt a folytatás, amely arra termett, hogy a Switch hardverét is megizzassza!

TELE A TINTATANK!

Újoncoknak egy kis bevezető: a játékban 4v4 felállásban csépelik egymást a szembenálló felek. Itt azonban nem fragre megy a parti, hanem a terület megfestése a cél. Tintavető mordályokkal kell összeszplaccsolnunk a pályát, hogy a meccs végi elszámolásnál minél több járható felületet borítson be a csapatunk színe. Menet közben tintahalalakra váltva gyorsabban úszhatunk a saját színű tintánkban, és a csápos merülés során tudjuk a tankunkat is feltölteni. Erre mindig nagyon kell ügyelni, révén hamar kiürülhet az anyag. Szerencsére a balanszra nagyon ügyeltek a japán játékmesterek.
Az elődhöz hűen a Splatoon 2 is mívesen kimunkált egyensúllyal rendelkezik a különböző játékelemeit tekintve – vérbeli nintendós minőséget kapunk tehát, multira hangolva. A hub-jellegű városban vannak boltok, így különböző buffokat biztosító rucikat is vásárolhatunk, és persze különféle festékvetők közül is válogathatunk a csatározásokhoz. Az arénában jó pár szintlépés után mehetünk ranked meccsekre is (a Splat Zones, Tower Control és Rainmaker szabályai mellett fröcskölődni), és itt van nekünk a friss Salmon Run elnevezésű játékmód is, amely egyfajta kooperatív hordázás a gaz Salmonidok ellen, természetesen a Splatoon mechanikáira hangolva.

Az újdonságok közé sorakozik az új Hősmód is, amely praktikusan az elődben megismert egyjátékos kampány helyi megfelelője. Nem kell persze Ratchet szintű kalandra számítani – a Splatoon 2 szóló pályái során a játék mechanikai finomságait kiemelő terepen kell végigrongyolni hősünkkel, miközben a gaz Octarianok, és olykor marcona főnökök ellen harcolunk. A sztori szempontjából a régi rajongókra is gondoltak a fejlesztők, Marie és Callie, valamint a többi ismerős pofa fontos szerepet játszik a sztoriban. Bár egy kisebb elrugaszkodást azért bevállaltak Nintendóék: a Squid tesók bejelentkezése helyett ezúttal Mariana és Pearl csápcsajok lesznek a meccseket keverő házigazdák.

VISSZAJÁTSZÁS?

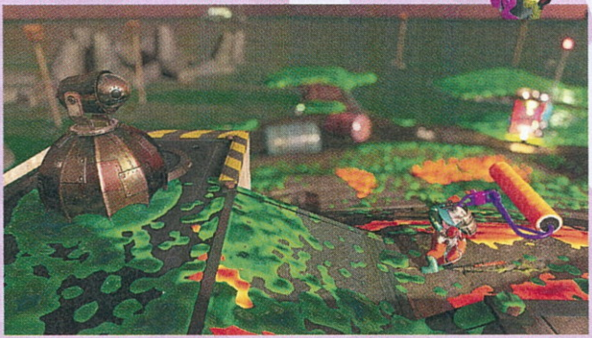
A Splatoon 2 legnagyobb hibája, hogy nem mert nagyokat álmodni, és inkább az alapok továbbfinomításán, a tartalom további bővítgetésén fáradozik. Hogy ez baj-e? Kicsit igen, mert bár a Switch-váltás kifejezetten jól sikerült, talán egy picikét több friss fröccsenést vártunk volna a folytatástól. Az apró finomhangolások az előzményhez képest alapvetően adják magukat, de vannak olyan részletek, amiken lehetne még mit modernizálni. Például a matchmaking-algoritmus hol ügyesen pörgeti a lapokat, hol percekbe nyúló várakozásba ülteti vissza a játékost. A meccsszervezési részleteken lehetne még tovább polemizálni, de a cikk keretébe talán ez most nem fér bele...

Szerencsére a Switch alatt futó motor jól teljesít, mi több, a kézben tartott gép néha olyan látványt produkál, amit elsőre az ember szinte el sem hisz. Oké, tévére kötve, és több óra játék után megtalálja a szemünk az apró grafikai csalásokat, de ezzel együtt is pazar körítést kapunk, amelybe csak az olykor-olykor irritáló (és hamar unalmassá váló) dallamok tudnak berondítani. Apropó, a játék természetesen támogatja az Amiibokat is, sőt a játék megjelenésére teljesen új szettel készült a Nintendo játékfigurás csapata.

A nagy hőségben nincs is jobb, mint némi fürdőzés. Ezúttal festékben ugyan, de na, annak is van egy varázsa.

BETINTÁZVA

Vegyük fel a pohos bíró-kandúr, Judd szerepét és tegyük mérlegre a Splatoon folytatását! A játék kiválóan használja a Switch képességeit, a mechanikájával eddig sem volt baj, az apró finomítások végett pedig jobban játszatja magát a tintacsata, mint eddig bármikor. A Nintendo számára itt egy játék, amely új platformon villogtathatja meg a kiotóiak e-sport ambícióit. A játék relatíve kevés újdonságot tartalmaz – ám a Splatoon első részének tapasztalataira alapozva megjósolható, hogy a programhoz érkező frissítések hónapokig lekötik majd a neten lógó Inkling seregeket! Kár lenne kihagynod, ha van már egy Switch masinád!



ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo EPD

ÉRTÉKELÉS

A Splatoon 2 jött, lefröcskölt a színes tintáival. Mondanom sem kell, még mindig tiszta festék vagyok...

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Pörgős, polír' kis arénajáték, vérbeli nintendós körítéssel, hordozható formában.

KONTRA
Nem túl sokat fejlődött-bővült az elődhöz képest.

85%

LILIPUTI KALANDOK

Hey! Pikmin

[ÍRTA WILSON] Egy nagyobb lélegzetvételnyi szünet után visszatért a Pikmin-széria: igaz, első látásra nehéz ráismerni, hiszen annyira sokat változott a régi részekhez képest.

A GameCube startját annakidején ugyan lekéste, mégis system seller lett belőle – legalábbis azok számára, akik többek között a Pikminnel indokolták a Nintendo konzoljának megvásárlását. Milliókat ugyan nem adtak el belőle, de a Pikmin egy olyan kultsorozattá vált, amely három epizóddal a háta mögött építgette szorgosan a maga egyedi játékmenetét, hogy erről elfelejtkezve térjen most vissza.

A Hey! Pikmin ugyanis még csak nyomokban sem nevezhető stratégiai játéknak, így jogos a kérdés: mi köze van a franchise-hoz? Alapvetően nagyon is sok, hiszen ugyanaz a főhős és ugyanazok a karakterek kerülnek most is

a képernyőre. Csakhogy a Hey! Pikmin lényegében egy platformjáték, melyben Olimar kapitány űrhajója meghibásodik, és egy ismeretlen bolygóra zuhan. Szerencsére nincs minden veszve, hazajuthat, de csak ha össze tudja gyűjteni a töméntelen mennyiségű nyersanyagot, ehhez pedig segítségre van szüksége, amit maguk a Pikminek hoznak.

Ezek a furcsa külsejű színes lények ugyanis hallgatnak Olimarra, és örömmel asszisztálnak az elé kerülő akadályok legyőzésében. A pikminek színe határozza meg azt, hogy mekkora a teherbírásuk, vagy pontosan mire képesek, de alapvetően ugyanazt tudják: segíteni. Akadályokból rengeteg lehet, hiszen a továbbjutást gátolhatja egy kukoricacső, egy éhes lény, valami aprócska logikai feladvány, vagy ezernyi más dolog. Szerencsére egyik feladat sem nehéz, nem kell sokkal többet gondolkodni vagy aggódni, mint egy szabadon választott Kirby-epizód esetében, ami a Hey! Pikmin előnye és hátránya is egyben.

Nincs benne kihívás, és a hibrid irányítása is furcsa. Olimart ugyan az analóg karral kell vezérelni, de a pikminekkel

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo EPD

ÉRTÉKELÉS

Nem sok köze van a régi epizódokhoz, de még így is megvan benne a régi Pikmin-hangulat - csak épp egy teljesen új műfajban.

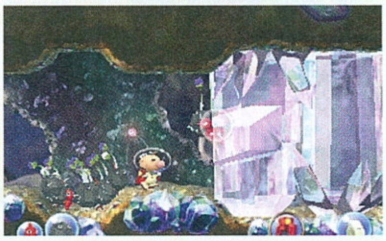
PRO

Pikmin-hangulat, remek látványvilág.

KONTRA

Kissé túl egyszerű, nagyobb képernyőn jobban mutatna.

70%



való interakcióhoz már minden esetben az érintőképernyőre van szükség – a kettő közti folyamatos váltás pedig még a lassú tempó ellenére sem a legjobb megoldás. Ezen hiányosságokat csak többé-kevésbé tudja ellensúlyozni a pikmines hangulat, a szériára jellemző egyedi, furcsa világ – de egy új platformon, egy új műfajban azért valahol el kell kezdeni a hódítást!

A JÓ, A ROSSZ ÉS A SZÉP

Miitopia

[ÍRTA WILSON] Ismét a virtuális karakterednek osztja ki a főszerepet a Nintendo: megérkezett a Tomodachi Life és a StreetPass Plaza szerelemgyermeke. Japán szerepjáték kezdőknek!

Amikor a Microsoft az Xbox 360-nal bevezette az avatarokat, senki sem tudta, mire lesznek jók – nem is csoda, hogy eltűntek. Amikor ugyanezt megtette a Nintendo, akkor végképp értelmetlennek tűnt a jelenlétük, elvégre ott egységes profilrendszer sincs, de a 3DS-sel érkező, azaz beépített StreetPass, és persze a Nintendo-játékok egy zöme azért megmutatta, hogy a Miiknek is jut némi szerep. Sőt a Miitopiával egy egész játékot kaptak.

A szintén Miiket szerepeltető, de játéknak csak nehezen nevezhető Tomodachi Life-fal szemben a Miitopia egy komplett japán szerepjáték, ahol a főgonosz ezúttal az emberek arcát rabolja el, így neked, a főhősnek ezeket kell visszaszerezned. A csavar az, hogy a gonoszt, a főhőst és a társaidat is te magad készítheted el, vagy választhatod ki a közösség által alkotott Miiket használva. Így esett meg az, hogy az én gonosztevőm a Terminator lett, az időnként beugró mindenható segítő Chuck Norris, a leghűségesebb gyógyítóm pedig a félénk Morgan Freeman, aki személyiségéből adódóan néha a csata közepén kezdte el megsajnálni az ellenfeleket, így kapva be súlyos csapásokat.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo EPD

ÉRTÉKELÉS

A Miitopia szórakoztató ugyan, és van egy-két jó ötlete, de alig több, mint a StreetPass Mii Plaza – és az a rendszerrel együtt jött.

PRO

Nagyon hangulatos és szórakoztató.

KONTRA

Végtelenül egyszerű, önismétlő, és tartalom sem nagyon akad benne.

65%

STREETPASS UTÓPIA

A Miitópiában ugyanis a legtöbbet harcolni kell – a Mario-epizódokra emlékeztető világtérkép apró kis területeket kínál, ahol a négyfős csapat elkezd sétálni a lineáris út végét jelentő fogadó felé, menet közben véletlenszerű csaták képében futva bele azokba a szörnyekbe, akik mind az elrabolt arcokat viselik. A 4 főt kezelni képes aktív csapat különféle kasztokat képvisel, tapasztalati pontokat gyűjt, szintet lép, a fogadókban pedig szociális életet él, beszélgetésekkel, szorosabbra fűzött kapcsolatokkal, és a levert szörnyek után kapott ételek elfogyasztásával. A baj az, hogy ennél több nincs a játékban: alig tud többet, mint az ingyenes StreetPass Plaza, így nem igazán tudni, pontosan kinek is készült.

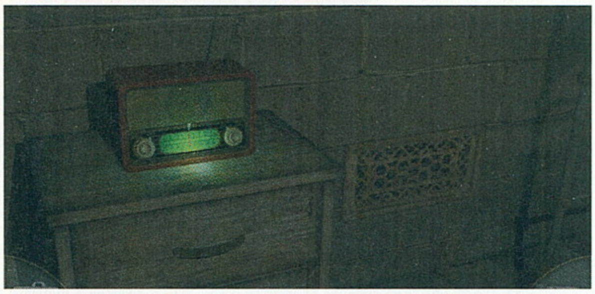
All That Remains

[ÍRTA CHOCHO] Bár a mobiltelefonok felépítése látszólag nem kedvez a horrorjátékoknak, a VR-kiegészítők hatására egyre több félelmetes alkotás jelenik meg – ezek közül is kiemelkedik az All That Remains, amely egy, a The Roomra hajazó program.

Kiadó: Glitch Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2ukvPYh ■ **Megjelenés:** 2017.07.29. ■ **Ár:** 450 Ft

Sokszor találkoztunk már a zombiapokalipszis ábrázolásával, ám a legtöbb esetben a mezei túlélés és trancsírozás a lényeg, nem pedig a világvége pszichológiai hatása – ezen a téren mutat újat a Glitch Games alkotása, amely androidos és iOS-es készülékekre érhető el, de a tervek szerint PC-re is ki fogják adni, biztos ami biztos.

A történet szerint egy Campbell nevű fiatalembert alakítunk, aki maga is bolondnak tartotta Duncan nevű édesapját, amiért az hitt a mindenféle összeesküvés-elméleteknek, és egy hatalmas túlélőbunkert épített a föld alá. Nos, szemforgató szomszédok és rokonok



ide-oda, ők mind belehaltak egy brutális fertőzésbe, amelyet ráadásuk maguk a betegek adnak át, méghozzá erőszakos harapórohamok során, míg Duncan valahogy lejuttatta fiát a bunkerbe, aki azonban nem emlékszik semmire.

A cél, hogy eljussunk a rádión bejelentkező testvérünkhöz, utunk pedig logikai feladványokon, lelkizős beszélgetéseken és nyomasztó helyszíneken vezet keresztül. A pályatervezés pazar, a puzzle-ök pedig kellően nehezek, így azoknak is ajánlott a játék, akik szellemi kihívást keresnek. A folytatás egyébként már készül, a csapatnak pedig elég magasra sikerült belőnie a saját mércéjét.

90%

Asphalt Streetstorm

[ÍRTA CHOCHO] Az arcade mobilversenyzést csúcsra járató Asphalt-sorozat legújabb része a gyorsulási futamok világát hozza marokközelbe, teszi mindezt kifejezetten igényes, ám sajnos a szériára jellemző pay-to-win módon.

Kiadó: Gameloft ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2uCjqyg ■ **Megjelenés:** 2017.06.15. ■ **Ár:** ingyenes

Az Asphalt-játékok újabb és újabb részei egyre kevesebb fejlődést hoztak, így a Gameloft úgy döntött: a legfrissebb etappal stílust vált. A Streetstorm ezúttal nem sima arcade száguldozás, hanem gyorsulási versenyeket imitáló ritmusjáték – nem, a „szimuláló" szó itt erős lenne, lévén arról van szó, hogy a sebességmérő megfelelő értékmezejébe eső mutatóra kell egy nagyot nyomni az ujjunkkal ahhoz, hogy jókor váltsunk. Az alapvetés ennyi és nem több, az újabb autók és ellenfelek pedig csak a háttérben meghúzódó matekot helyezik vizuálisabb formába.

A dolog egyébként működik, és azért annyira nem primitív, hogy ne lehessen élvezni. Ahogy egyre több győzelmet aratunk, úgy válnak elérhetővé erősebb autók, fejlesztések, durvább ellenfelek, na meg a sztori is előrébb gördül, mert bár hihetetlennek tűnik, az is van. A gond csak az, hogy ez egy ingyenes játék, ami a Gameloftnál annyit tesz, hogy

egy idő után eljutunk odáig, ahol már csak a fizetett tartalmakkal lehet igazán sikeresnek lenni. Nem újdonság, a cég majd' összes alkotása ilyen – addig lehet örülni a színpompás grafikának a jó zenének és annak a ténynek, hogy a faék egyszerűségű játékmenet bárhol „használhatóvá" teszi a Streetstormot. A napi versenyek jelenléte egyébként klassz adalék, ezek sokszor rávettek, hogy hirtelen a telefonhoz nyúljak miattuk.

60%

MOBILHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

TÁMADNAK A CICÁK

Már-már vállalhatatlanul cuki mobiljátékot mutatott be a Digital Mind Animation: a Little Kitty című alkotásban egy kiscicát irányítva kell felfedeznünk egy mesebeli erdőt. Bár a játékmenet az oldalra gördülős platformerek leginkább gyermekbarát megoldásaira hajaz, avagy roppant egyszerű az egész, a grafika egyszerűen döbbenetes. Jövő hónapban visszatérünk rá, addig is érdemes megnézni a hivatalos videót: https://goo.gl/VCfgAo

FOLYTATÓDIK A TITANFALL

Mire e sorokat olvassátok, már megjelent a Titanfall: Assault, úgyhogy most inkább egyfajta figyelemfelhívást intézünk hozzátok: irány a Google Play és az AppStore, tessék kipróbálni a programot, azt beszélik ugyanis, hogy kifejezetten jól sikerült. Egy ingyenes taktikai játékról van szó, amely leginkább a méltán híres Clash Royalra hajaz, csak épp a Respawn Entertainment által megálmodott univerzumban. Jó kis bemelegítés a Titanfall 3 előttre.

LÁZAD AZ ASSZASZIN

Nem az Origins lesz az idei egyetlen Assassin's Creed-játék, ugyanis készül egy mobilos epizód is, Rebellion címmel. A program a XV. századi Spanyolországban játszódik, ahol nemcsak az asszaszinok és a templomosok, de még az inkvizíció is kegyetlen játékokat űz az elnyomottakkal – még szerencse, hogy egy saját testvériség vezetőjeként a segítségükre siethetünk. A programban több mint 40 asszaszin lesz elérhető, köztük Ezio és Claudia.

MINDJÁRT ITT A NOTE 8!

A Samsung augusztus 23-án leplezi le a Galaxy Note 8-at – már ha tényleg így hívják majd a készüléket. A telefonról kiszivárgott pár információ, többek között hogy dupla kamerát és kicsit szögletesebb formatervezést kap elődjénél, illetve hogy egy az S8+-nál alig nagyobb, 6,3 hüvelykes készülék lesz, természetesen stylusszal. A következő számunkban részletesebben is beszámolunk a telefonról, addig is érdemes figyelni a híreket a jövő hét folyamán.

Adventure Time Run

[ÍRTA **CHOCHO**] **Lehet sírni miatta, de tény: a „runner" mára műfajjá vált, amelyet egyre több cég próbál a maga hasznára fordítani. Most épp a Cartoon Network a soros, az eredmény azonban egészen szórakoztató.**

Kiadó: Tangent Co., Ltd. ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2wDIsyn ■ **Megjelenés:** 2017.07.31. ■ **Ár:** ingyenes

Ehhez persze az is kellett, hogy a sima futkározást és ugrálást harccal és fejlesztésekkel dobják fel a fejlesztők. A játékban a rajzfilmsorozat főszereplőjét, Finnt irányítva kell borsot törnünk az Ice King orra alá, méghozzá azzal, hogy a pályák végére érünk úgy, hogy épségben megússzuk az elénk gördülő akadályokat. Ha át akarunk gurulni egy alatt, akkor lefelé húzzuk az ujjunkat, ha ugrani szeretnénk, akkor felfelé, illetve ha kitérni, akkor jobbra vagy balra.

Oké, ez a műfaj sosem volt sokkal bonyolultabb, de a pályák felépítése kellőképpen változatos, és nemcsak Finnel, hanem

más feloldott szereplőkkel is szaladgálhatunk. Amennyiben a pálya végi portál olyan helyszínre visz, ami tele van szörnyekkel, harcolnunk kell, ez azonban csupán annyit jelent, hogy míg a hősünk automatikusan lövöldözik, addig mi elkerüljük az ellenfeleink támadásait – csak semmi bonyolítás!

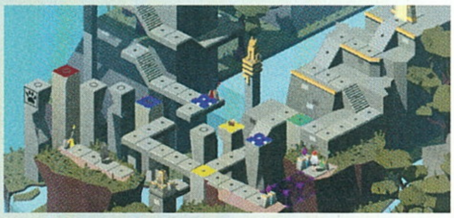
A hangulatos zene és látvány, valamint a sorozat jellegzetes humora miatt könnyen azon kaphatjuk magunkat, hogy napok óta csak az Adventure Time Runt nyomkodjuk. És bár a mikrotranzakciók itt is befigyelnek, a program egyszerűsége miatt nem érezni úgy, hogy csak a megtejeltetésünkre mennek rá a készítők.

75%

Pathos

[ÍRTA **CHOCHO**] **A Pathos egy szokatlan játék, annak ellenére is, hogy az alapötlete nem új: mindenféle bizarr konstrukciók között kell átnavigálnunk egy kislányt, miközben a szürrealizmus eleven lépcsői próbálják megnehezíteni az életünket.**

Kiadó: Channel 4 Television Corporation ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2vfSyb6 ■ **Megjelenés:** 2017.06.28. ■ **Ár:** 700 Ft



Emlékeztek még a zseniális Monument Valley-re? Ha igen, akkor jó hírem van, a Pathos ugyanis hasonló tematikát követ, és ennyi már elég is ahhoz, hogy rányomjatok a Google Play-re vagy az AppStore-ra. Amennyiben viszont nem, akkor képzeljetek magatok elé egy perspektivikus logikai játékot, amelyben kapcsolókat aktiválva kell addig-addig forgatni a pályaelemeket és az azokat összekötő lépcsőket, amíg a hősnő el nem jut a pálya kezdőpontjától a végére.

A játék fizetős, és elég egyszer megvenni, cserébe hat fejezetre osztva kapunk összesen 36 szintet, melyek egyébként nem valami fantáziavilág elfeledett romjai, hanem a brit örökbefogadási rendszer nehézségeit szimbolizáló akadálypályák. Igen, a Pathos komoly témákat boncolgat, teszi mindezt úgy, hogy játékként is végig szórakoztató és élvezetes marad. Egyedül a technikai megvalósításba lehet belekötni: gyakran kér arra a játék, hogy fordítsuk el a telefonunk képernyőjét egy adott puzzle megoldása érdekében. Ez azonban sokszor egész egyszerűen nem működik, szóval elkezdjük össze-vissza döntögetni a készüléket, mire végre felfogja az app, hogy mi is történik – ezt jó lenne, ha kijavítanák a fejlesztők, mert gyakorlatilag csak emiatt a hiba miatt nem adhatok rá 90%-ot.

Minden más téren elégedett vagyok a Pathosszal, és kicsit zsörtölődöm is amiatt, hogy nincs több hasonló alkotás mobilra, mert ez a stílus remekül illik a platformhoz.

89%

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

[ÍRTA **CHRIS**] **A Liberty City Stories nem új játék, tekintve viszont, hogy a megjelenésekor nem volt mobilrovatunk, sajnos ezidáig nem foglalkoztunk vele. Pedig megérdemli – még ha egy kontroller megléte nélkül aligha játszható, akkor is.**

Kiadó: Rockstar Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://bit.ly/2vi8EiP ■ **Megjelenés:** 2016.12.15. ■ **Ár:** 2500 Ft

A röviden csak GTA: LCS-nek nevezett program eredetileg 2005 októberében jelent meg PSP-re, avagy a Sony első hordozható konzoljára, később azonban a mobilok beérték a mára nyugdíjas kütyüt, így 2015 végén iOS-re, tavaly karácsonykor pedig Androidra is megjelent a program.

A GTA: LCS a GTA 3 előzménye, története azt meséli el, hogyan lett az alapjáték nagypofájú Tonyja a semmirekellő kishalból az olasz maffia helyi nagykutyája. A játékmenet és a pálya is a GTA 3-at másolja, annyi különbséggel, hogy már elérhetők motorok, illetve a helyszínek itt-ott máshogy festenek, elvégre évekkel járunk Claude ámokfutása előtt. Maga a játék ennyi év után is szórakoztató, a látvány pedig az open world milió miatt 2017-ben is elfogadható. Ugyanakkor az irányítás mobilon nagyon problémás, gyakorlatilag élvezhetetlen, hacsak nincs egy olyan kontrollerünk (pl. valami Bluetooth-os készülék), amit csatlakoztathatunk a mobilunkhoz.

Ekkor kinyílik a világ és egy minden szempontból kiemelkedő GTA-játék lesz a jussunk, ami PC-re érdekes módon sosem jelent meg. Az ára elég borsos, de a GTA: LCS tartalom szempontjából felér a sorozat hírnevéhez.

75%

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÖJTI] **Régóta a júliust éreztem a legjobb hónapnak, egyetlen félrenyúlásként tulajdonképpen a korai hozzáférésű Voidrunnert jellemezhetném, aminek azonban még mindig bőven van ideje fejlődni és felnőni a többi társa mellé. Minden más azonban ezúttal elváráson felül teljesített. Nem mondom, hogy a legnagyobb kasszasikereket leköröző darabok jelentek meg mostanában a független felhozatalban, de mindenképpen érdekes és izgalmas címekről van szó, amikkel remekül szórakoztam. Legyen ez a cicás RPG, a relaxációs kaland, a bűntény helyszínén található bizonyítékok eltüntetéséért felelős figura lopakodós játéka, vagy éppen egy nagyon nosztalgikus klikkelgetős nyomozás a misztikum birodalmában.**

Iron Tides

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: CRASH WAVES GAMES - MEGJELENÉS: 2017.07.24. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A vikingek valahogy manapság ismét nagyon népszerűek lettek mind a tévében, mind pedig a videojátékokban, ami persze előbb-utóbb kifulladáshoz vezethet, de az Iron Tides ismeretében ez a pillanat még messze van. A kis kanadai stúdió alkotása már most, korai hozzáférésű változatában is az egyik legszórakoztatóbb, amit eddig a témában láttam, és természetesen még közel sincs vége a programmal kapcsolatos munkálatoknak, ami komoly bizakodásra ad okot.

Hét tenger ördögeként a fő feladat, hogy mindent behajózz a világon, minden területet feltérképezz és felfedezz, közben pedig fejlessz, gyarapodj, na és persze harcolj, méghozzá sokat. Alapesetben van egy hajód, ezzel és párfős legénységeddel útnak indulsz, a procedurálisan generált térképen pedig kifosztod a hajóroncsokat, kolóniákkal futsz össze, valamint védelmi állásokkal, erődökkel, kalózhajókkal. Utóbbi pár esetben pedig jöhet a harc, avagy az izometrikus nézetben lezajló csaták taktikai jelleggel elevenednek meg, nincs más dolgod, mint menedzselni harcosaidat, akik az akciópontok alapján teszik meg a lehetséges távokat, sebeznek, gyógyítanak, netán speciális támadásokat hajtanak végre a már megnyitott képességeikkel. Ha sikerül az ellent leverni, jöhet a mámoros dajdajozás, a karakterfejlődés, a további felfedezés. Bizonyos esetekben dönthetünk mások sorsáról, valamint arról, mit viszünk magunkkal, ha romba, megfeneklett hajóba botlunk (evezünk), miközben a nagy hajózgatás során embereinkről is gondoskodnunk kell, mert bizony ők is élelemmel és ivóvízzel működnek, mint az összes kis biodroid, szóval nem árt, ha figyelünk az utánpótlásra. Az adott térképpel végezve visszatérhetünk az otthonként szolgáló szigetre, ahol a kikötőben hajót fejleszthetünk, újat szerezhetünk, legénységet toborozhatunk, vásárolgathatunk és portékánkat el is adhatjuk a piacon. Ahogy egyre többen vannak kis minyonjaink, úgy válik egyre erősebbé a csapat, az eltérő kasztok pedig remekül támogatják egymást, avagy a közelharcosok mellé nagyszerű párosítás pár varázstudó és íjász, hőseinket nehogy elintézzék a háttérben megbúvó lesipuskások. A véletlenszerűségnek hála a már ismert terepeken is érhetik az embert meglepetések, nincs két egyforma benyomulás, ráadásul a folyamatos fejlődés a

gyarapodó karakterek társaságában egyértelműen a változatosságot szolgálja. A Kickstarter-kampányt sikeresen abszolváló játék minden téren ígéretes és szórakoztató, tulajdonképpen már most is nagyon szerethető. Emiatt aztán tűkön ülve várjuk a 2017 végére, de inkább 2018 elejére esedékes megjelenést, ami persze rengeteg bővítéssel jár, avagy ha most próbálod ki a (most még csökkentett árú) játékot, azzal nem jársz rosszul.

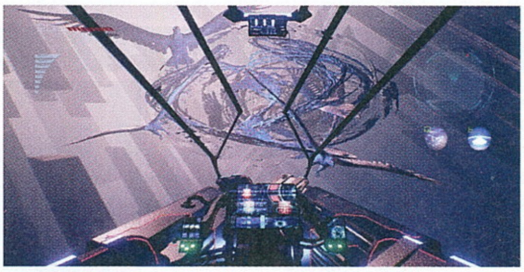
Voidrunner

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: REALITYARTS STUDIO - MEGJELENÉS: 2017.05.31. - ÁR: 10 EURÓ (KB. 3000 FT)

Az űr meghódítása folyamatosan birizgálja az emberiség fantáziáját, ami nem is csoda, elvégre lassan menekülnünk kell közel lakhatatlanná, de legfőképpen élhetetlenné tett bolygónkról (ahol persze nincs globális felmelegedés, hogy lenne). A filmekben és videojátékokban ez az inger egyformán visszaköszön, így például a RealityArts igyekezete sem meglepő, amely a csillagok közé vezeti a játékosokat, méghozzá eléggé akciódús, lövöldözős formában.

Fura módon az alkotókról nem sokat lehet megtudni, a honlapjukra térve is csak annyi egyértelmű, hogy a hagyományos és VR-re fókuszáló videojátékokon túl a zenei élet és a filmek világa sem közömbös számukra. Az Unreal4-es motorral összerakott Voidrunner pedig nagyjából ezt a képet erősíti, bár a korai hozzáférésű program egyelőre nem áll a helyzet magaslatán.
A Voidrunner ugyanis alapvetően a multiplayerre építene, de sok opció éppen úgy nincs, ahogy játékosokban sem tobzódik az Early Access verzió. A lényeg, hogy kasztokhoz, hősökhöz hasonlóan kialakított űrhajók állnak rendelkezésre, amikkel aztán neki lehet állni a hírignek, hogy összefogva gyepálja egymást a két csapat, vagy éppen mindenki-mindenki ellensége legyen. Van némi szingli mód is, de a hullámokban támadó ellen lezúzása soha nem olyan mókás, mint a valódi



intelligencia próbatétele, szóval inkább a többjátékos módra érdemes építeni, vagyis inkább csak lenne érdemes, mert ahogyan már említettem, a játék nem áll a helyzet magaslatán. Ugyanis az egy dolog, hogy kevés a játékos, de a program is inkább csak egy technikai demó, mintsem tényleges videojáték. A látvány egész pofás, bár valahogy néhol mesterkéltnek tűnik, miközben a fizika szinte teljesen hiányzik az akcióból, ahogy a sebzésmodell is érdekes, emiatt egyelőre még nem különösebben ajánlott a vásárlás, még ha a vételár nem is nagyon lett eltúlozva. Mondjuk, elég sokan panaszkodnak fekete képernyős hibára, miszerint el sem indul a játék, így tényleg csak óvatosan közelítsetek. Az értékeléseket viszont ajánlott figyelni, aztán ha a 2017 végére, 2018 elejére tervezett megjelenés környékén megszaporodnak a pozitív visszajelzések, talán mi is újra elővesszük a programot.

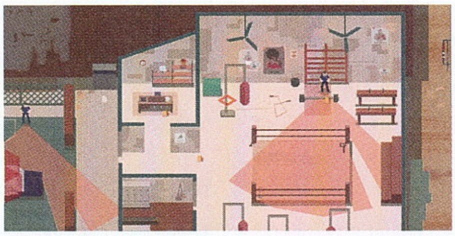
Serial Cleaner

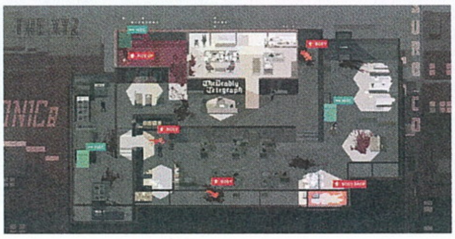
FEJLESZTŐ: IFUN4ALL S.A. - **MEGJELENÉS:** 2017.07.14. - **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Elgondolkoztál a Ponyvaregény megtekintése után, hogy milyen lehet azoknak az élete, akik a maffia és a többi bűnszövetkezet piszkos ügyei után tüntetik el a bizonyítékokat? Ha igen, most elérkezett az idő a válaszra, elvégre a hetvenes évek stílusában prezentált Serial Cleaner pont egy ilyen „alkalmazott" mindennapjairól rántja le a leplet, hogy álló nap vért sikálhass (vagyis porszívózhass), és hullákat cipelhess, tárgyakat rakhass el. Life is fun.

A Red Game és a Green Game lengyel alkotói gondoltak egyet, és keményebb fába vágták a fejszéjüket (korábban modokkal foglalkoztak), aminek eredménye a Serial Cleaner, avagy egy egészen jópofa szójáték és az arra épülő, szintén egészen jópofa játékmenet formájában valósult meg. A nagyjából 5 órányi játékidőt (alapból) biztosító program 2D-s megvalósítás mellett, kevéske körítéssel és átvezetővel (itt aztán tényleg nem a sztori a lényeg) dobálja be a feladatokat, amik minden esetben egyetlen pálya körül bonyolódnak. A helyszínen ott strázsálnak, járőröznek a rend éber szolgái, ha pedig felfigyelnek a tisztogató jelenlétére, egyből üldözőbe veszik, hamar le is csapják, ami instant újraindítást eredményez. Persze el lehet bújni, el lehet kerülni a zsaruk „radarját", így megoldva az észrevétel kényes kérdését, onnantól meg már csak a taktika kell, hogy sikeresen összeszedjük a bizonyítékokat. Na és a holttesteket, merthogy azokból is van bőven, a hullákat meg egyesével kell a közelben parkoló járgányba pakolni. Plusz a vért sem árt feltakarítani, ami viszont idő, szóval alaposan meg kell figyelni a rendőrök által bejárt útvonalakat, a kiemelt pontokat, a hatótávolságokat. Erre egyébként egy gombnyomással lehetőség is van, ilyenkor minden láthatóvá válik, könnyen lehet tervezni. Más kérdés, hogy a stressz miatt néha hibázik az ember, olyankor meg nincs más, mint a nyúlcipő. Meg egy nagyobb doboz, amiben el lehet bújni. A hetvenes éveket idéző hangulat rendben van, az egyszerű grafika is megteszi hatását, másfelől viszont hosszú távon a Serial Cleaner bármennyire is jópofának tűnik, nem elég izgalmas, nem elég változatos, nem elég összetett, így erős pozitívumai mellett egyszerűen nem tudom igazán kiemelni.

70%





Indie csemege

Heroine Anthem Zero

FEJLESZTŐ: WINDTHUNDER STUDIO
MEGJELENÉS: 2016.12.23.
ÁR: 13 EURÓ (KB. 4000 FT)

Egy sorozat része, amely elsőként elérhető angolul, ráadásul ez egy remek bemutatkozás a széria részéről, elvégre a Heroine Anthem Zero összeszedett, művészeti dizájnja, hangulata és zenéi terén is nagyszerű darab. Maga a játék egy oldalnézetes akció-RPG, de az atmoszférája a közepes történet és a viszonylag rövid, párórás kampány ellenére is képes arra, hogy komolyan megfogjon bárkit, aki vevő a sajátos stílusra. Persze nem a WindThunder Stúdió fejlesztői találták fel a spanyolviaszt, sőt a PlayStation-exkluzív Odin Sphere ezt a zsánert már szinte a tökéletességig csiszolta, de ha azzal még nem játszottál, a csapatod irányítása közben átélhető kaland pedig a képek és videók alapján felkeltette az érdeklődésed, nyugodtan vágj bele ebbe a mesés történetbe.

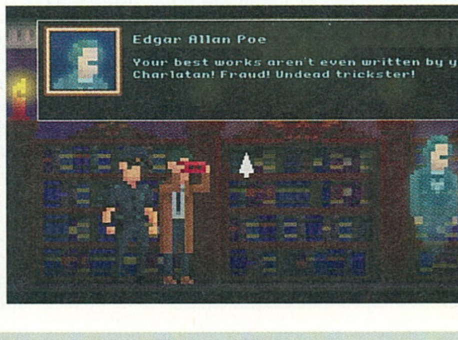
77%

The Darkside Detective

FEJLESZTŐ: SPOOKY DOORWAY
MEGJELENÉS: 2017.07.27.
ÁR: 11,49 EURÓ (KB. 3500 FT)

A játék, ami már a trailerrel belopta magát a szívembe. Ha lenne cím ezen kis szösszenet esetében, arra biztosan valami hasonlót fogalmaznék meg, elvégre a The Darkside Detective valóban elsőre megfogott, pixeles külseje és játékmenete a hagyományos kalandjátékokat juttatta az eszembe, nem különben humora, ami a LucasArts legjobbjait idézte meg. Kisebb ügyek (átlagban 20-30-60 percesek) során kell a misztikus eseteknek a végére járni, a főszereplő nyomozó pedig tesz róla, hogy szórakoztató helyzetekben ne legyen hiány. Sok-sok utalás és kikacsintás a fő humorforrás, így például Poe és Lovecraft vitáját is láthatjuk, ami miatt már megéri a nagyjából korrekt árfekvésű program beszerzése. Különösen akkor, ha szereted a nem túlbonyolított, logikus kalandjátékokat.

84%



Galaxy of Pen & Paper

FEJLESZTŐ: BEHOLD STUDIOS - **MEGJELENÉS:** 2017.07.27. - **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

Nem sok brazil stúdió vívott ki magának annyi szeretetet, mint a Behold Studios, amely ugye az első Knights of Pen & Paper mellett a Chroma Squadért is felelős. A csapat egyébként szinte pontosan kétévente jelenik meg valami újdonsággal, ami ezúttal annyira nem is friss ötletet takar, inkább egy régebbi idea átköltöztetését a tudományos fantasztikum világába, amivel persze ismét sikerülhet elrabolni a keményvonalas rajongók szívét.

Mert bizony, ahogyan az a címből is levehető, a Galaxy egy sci-fi változata a korábbi termésnek, vagyis leginkább a Knights of Pen & Papernek, ami mellé bekerült egy kevéske ízfokozó a Chroma Squadból is. Mondhatni, a fiúk semmit nem bíztak a véletlenre, így a főbb karakterek megalkotása után jöhet az univerzum felfedezése, avagy a helyszínek adott pontjaira utazva megoldunk minden feladatot, majd pedig tovább indulunk a végtelenbe (és tovább).

Humorból persze akad bőven, ahogy hagyományos RPG-összetevőkből is. Sőt nincs olyan perc, amikor ne kapnánk valami kikacsintást egy filmre, sorozatra vagy videojátékra, ennek hála persze csak még szórakoztatóbb a nosztalgikus külsejű programmal eltöltött idő. Minden karaktert te magad alakíthatsz ki és kelthetsz életre, így akár ismert hősöket is lemásolva, majd tényleg rengeteg opció vár a kalandok során, amiket a személyre szabott játékmester tesz elérhetővé. Mindez nagyon jól hangzik a rengeteg lehetőséggel és a körökre osztott harcokkal, ami viszont probléma, hogy a csapat nem nagyon mert ismeretlen vizekre evezni, így a Galaxy inkább csak egy másolat, mutáció a Paradox házán belül már folytatott Knights alapján. Ráadásul a start sem volt zökkenőmentes, elvégre az első egy hétben elég sok bugot lehetett találni az amúgy tartalmas játékban, de ezeket időközben szerencsére gyomlálták a fejlesztők. Innentől kezdve meg inkább csak azoknak lehet problémájuk az eredménnyel, akik a korábban emlegetett játékokat már végigjátszották – nekik talán nem is annyira ajánlott a Galaxy of Pen & Paper. Viszont ha a stúdió korábbi darabjai nem voltak meg, akkor nyugodtan tegyél egy próbát, azután lehet, végleg elveszel a popkulturális utalások és poénok rengetegében. Ráadásul, ha valaha is D&D-ztél, maga a játékmenet is tetszeni fog.

70%

X-Morph: Defense

FEJLESZTŐ: EXOR STUDIOS - MEGJELENÉS: 2017.08.30. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6100 FT)

Pontosan tízesztendős fennállását ünnepeli a lengyel EXOR Studios, ennek apropójából pedig mi lenne logikusabb, mint egy remek játék elkészítése és kiadása? A teljesen független csapat korábban a Zombie Driverrel és annak remake-jével bizonyított, és bár a játékmenet az X-Morph: Defense esetében sem sokkal bonyolultabb, mint a zombikat legyilkoló, arcade-es autósjátéknál, két olyan műfaj keresztezéséből jött létre, amik önmagukban is megállják a helyüket.

Mert bizony az X-Morph érdekes házasság édes gyümölcse. Egyfelől az anya a top-down shooterek világában keresendő, avagy a felülnézetes, kétkaros lövöldékkel hozható párhuzamba, míg az apa a toronyépítős Tower Defense-ek populáris univerzumából érkezett. Ennek a szerelemnek az eredménye a csapat új játéka, ami a Föld felfedezésével indít. Mármint az idegenek általi felfedezéssel, amit egy videó formájában ismerhetünk meg, és ami elég hangulatos ahhoz, hogy innentől alaposan megragadja a figyelmet. A földönkívüliek pedig nem éppen békés szándékkal érkeztek, minden nyersanyagot meg akarnak szerezni, mindent le óhajtanak rombolni – nos, lényegében ez a játékos feladata, elvégre nem a földi hadsereget kell irányítás alá venni, így megmentve az emberiséget, hanem pont fordítva. A kis űrhajó a közvetlen irányítással shooterré formálja a programot, amelyben az egyre brutálisabb bolygóvédőket kell eliminálni (eleinte kisebb harckocsik, repülők és helikopterek, majd óriási tankok, bombázók és brutális robotok), mindeközben pedig ott vannak az ellátmány és erősítés

útvonalát akadályozó, a közlekedést ellehetetlenítő tornyok is, amiket a köztes, nyugodtabb percekben lehet felépíteni a kapott nyersanyagoknak hála. Természetesen, ahogyan az már megszokott, ezúttal is specializálhatóak a lövegek, avagy ki lehet fejleszteni olyat, ami kifejezetten a repülő ellenfelek ellen hatásos, de emellett maga a kis irányított hajó is fejleszthető, eltérő lövedékekkel pusztítja az opponenseket. A központi mag több fokozaton át bírja a gyűrődést, miközben pedig az űrhajó újraéledni is képes (pillanatok alatt), a core elpusztítása sajnos a szomorú véget jelenti. De az útvonal, amin az ellenfelek eljutnak odáig, növelhető, mivel a tornyok közé energiafalakat lehet húzni, ezek pedig elterelik a lassan, de biztosan érkező sereget, ami a végén (az adott pálya utolsó körében) még valami brutális főellenfelet is jelenthet. Van itt Kanada, Egyiptom, London, a Föld minden fontosabb helyszínét meg kell támadni, a látvány elsőrangú, a hangulat is erős, egyedül talán a kijelző stílusa az, amire még ráfért volna némi munka, de egyébként nagyon élvezetes az X-Morph: Defense. Noha kicsit drága is. G

84%

Yonder: The Cloud Catcher Chronicles

FEJLESZTŐ: PRIDEFUL SLOTH - MEGJELENÉS: 2017.07.18. - ÁR: 23 EURÓ (KB. 7000 FT)

Sokszor mondják azt egy játékról, hogy az kifejezetten a nyugalom megteremtésére szolgál, harc alig van benne, ilyen cuki és olyan aranyos, de általában úgyis az a cél, hogy leverjünk x mennyiségű ellenfelet, aztán kacagjunk a holttestek felett. Nem így a pár éve megalakult ausztrál stúdiónál, amely elhozta a relaxáció egyik legkellemesebb és legaranyosabb formáját, amit már most kötelezővé tennék. Igen, a sok gyilkolás közben néha pihenni sem árt.

Szóval a Prideful Sloth, ha nem is maximálisan egyedit, de mindenképpen támogatandó játékot alkotott. Gyökerei a Harvest Moonban és a hasonszőrű játékokban, no és a Zelda-sorozatban keresendők. Egyetlen apró változtatással, miszerint ebben a 3D-s világban tényleg nincs semmi küzdelem, onnantól kezdve, hogy a központi helyként szolgáló szigetre érkezel karaktereddel, nincs más dolgod, mint az, hogy kiélvezd vendégszeretetét. A nyolc teljesen eltérő területből (havas, tengerpartos, erdős stb.) összeálló földrész pedig egyszerűen csak a felfedezést szolgálja a különleges állatfajokkal, a napszakváltásokkal, a fontosabb feladatokkal, amik egy kisebb történet vége felé terelnek, de nem ez utóbbi a fő, hanem a kikapcsolódás. Nem kell foglalkozni a túléléssel, nincsenek gonosz kísértetek és szörnyetegek, csak kedves lakók, akiknek mindenféle apróságban segíthetünk. Ez általában tárgyak összeszedése, mindennapi életük könnyítése, ha pedig megvolt a napi jócselekedetünk, nyugodt a lelkivilágunk, azt tesszük, amihez kedvünk van. Halászat, főzőcske, barkácsolás, épületek és farmok felépítése, állatokkal való törődés – mindent megtehetünk, amit csak szeretnénk, határt csak a véges tárház szabhat. Mármint az olyanokra gondolok, minthogy nem mehetünk be házakba, az állatszelídítés sincs túlbonyolítva, ahogy mondhatni, semmi más sincs, de egy ilyen programnál talán ez nem is szükséges. Így is soksok órát eltölthetünk azzal, ahogy a környezet változásaiban gyönyörködünk, kirándulunk, gyűjtögetünk és építkezünk, a lakosokkal építjük ki kapcsolatainkat. Tényleg csak és kizárólag azért született a Yonder, hogy az ember szó szerint elvesszen benne. Nem tökéletes, lehetne még bővíteni itt-ott (jobb zenékkel, összetettebb játékelemekkel), kicsit túl gyors a napszakváltás, de így is nagyon szerethető, a Unity motorral pedig valami egészen különleges, imádnivaló látványvilágot hoztak össze a fejlesztők, amibe könnyen bele lehet szeretni. G

77%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

JÉG ÉS TŰZ

Egy igazi különlegességgel indítunk, méghozzá a hamarosan bétafázisba lépő Bannermennel, ami a Pathos játéka. Már elsőre is egy egészen korrekt, középkori, valósidejű stratégiai játéknak tűnik a program, azonban kicsit jobban figyelve a részletekre számos érdekesség tűnik fel. A hegyen álló sziklatörmeléket rá lehet borítani a támadókra, a vízfelület télen befagy, ezzel új útvonalat nyújtva a hadjárathoz, az erdőt pedig fel lehet gyújtani.

AZ UNIVERZUM HŐSE

PC-re és Xbox One-ra egyaránt érkezik valamikor a Ghost Time Games fura, egyedi alkotása, a Jettomero: Hero of the Universe, ami ismét egy procedurálisan generált játék, de kivételesen erős egyéniséggel. A képregényes, rajzfilmes stílusú program hőse Jettomero, aki a kaiju mozikhoz hasonlatosan óriáslényként ezúttal az emberiséget szolgálva próbálja semlegesíteni az idegen fenyegetést, méghozzá erősen a fizikára építő játékmenet kíséretében.

EGY ÚJABB KALAPOS

Noha a Gamescom idén tele lesz indie játékokkal (következő számunkban bőven várható leleplezés), nem kell Kölnig utazni néhány finomságért: a Humble Bundle is beszállt a függetlenek támogatásába, egyik legfrissebb bejelentésük pedig a Gears for Breakfast alkotása, a Hat in Time, ami egy varázslatos 3D platformernek tűnik, melyben egy kislánnyal különféle speciális kalapokat hozhatunk létre, amik aztán mind extra erőket adnak.

Redeemer

FEJLESZTŐ: SOBAKA STUDIO - MEGJELENÉS: 2017.08.01. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4600 FT)

A Gambitious által összegyűjtött indie csapatokra egyaránt jellemző, hogy nagyon gyors, nagyon erőszakos játékmenettel, kimondottan elborult ötletekkel építik ki újszerű megoldásokat is felmutató, de a klasszikusokig visszavezethető alapmechanikájú programjaikat. A moszkvai Sobaka alkotása tökéletesen beleilleszkedik ebbe a képbe, miközben a kétkaros top-down shooterek világát színesíti pár egyéb ötlettel és formabontó összetevővel.

Vasily egy igazi izomagy, aki az erejéből élt, emberi áldozatokat reggelizett, ereiben is erőszak csörgedezett, mígnem egy nap elunta az őt irányító vállalat mesterkedéseit, ezért szerzetesnek állt, hogy húsz éven át távol tartsa magát a világ zajától, az ellenségeskedéstől, a sok brutalitástól és mocsoktól. Húsz év sok idő, ennyi esztendő után azt gondolná az ember, hogy innentől már a békés elszenderedés a következő lépcsőfok, de mivel virágok ültetéséből és meditálásból nem lehet akciójátékot készíteni, egyértelmű a fordulat, ami az egykoron munkaadó vállalat katonáinak jelenlétével jön el. Akik jól le is gyilkolnak minden szerzetest, ezzel nem hagyva más utat hősünknek, mint a már jól ismert erőszakét. Vasily pedig nemcsak lőfegyvereket kaphat fel, hogy a már jól ismert felülnézetben azzal lője halomra ellenfeleit, de még a közelharchoz is ért – sőt leginkább ahhoz, ami logikus, mikor szerzetesként védi magát a felfegyverzett zsoldosokkal szemben. A hadseregnyi opponens ellen legalapvetőbb eszköze az ökle, amivel pár ütés után padlóra küldheti ellenfeleit, akiket aztán ki is lehet végezni egy-egy látványosabb csapással. De az igazi móka akkor jön el, ha sikerül felkapni az elejtett fegyvereket, hiszen a késsel bárki összeszurkálható, a balta útjába jobb, ha senki nem kerül, továbbá bármelyik csapda is a támadók ellen fordítható. Mert ugye nincs is jobb egy falhoz tűzdelt kétajtós szekrénynél, aki aztán elrettentheti az összes kis pajtását a meggondolatlan tettektől. Ahogyan az sejthető, a Redeemer kellőképpen véres is, nem csak durván erőszakos és explicit. Szakadnak a testrészek, a penge mintha tényleg belevágna a húsba, a kivégzésekhez fűződő csontroppanások zaja még éjszaka is kísérti az embert. Nem csoda, hogy Vasily vissza akart vonulni. A látvány egyébiránt brutális, az Unreal Engine ebben a zsánerben is csodákat tud művelni, a hangok parádésak, a játékmenet kimunkált, a harcrendszer szintén, még némi fejlődésre is futotta a rengeteg felhasználható eszköz mellett. Ha a bunyó néha el is laposodik, ez egy nyugodtan ajánlható program a stílus szerelmeseinek, illetve beilleszthető a Gambitious által felkarolt többi beteg produkció mellé, amikért kimondottan szeretjük a céget. ◘

80%

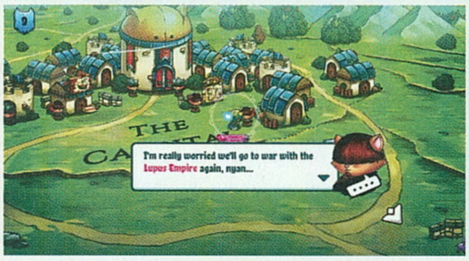
Cat Quest

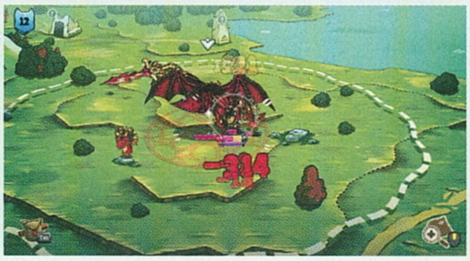
FEJLESZTŐ: THE GENTLEBROS - MEGJELENÉS: 2017.08.08. - ÁR: 13 EURÓ (KB. 4000 FT)

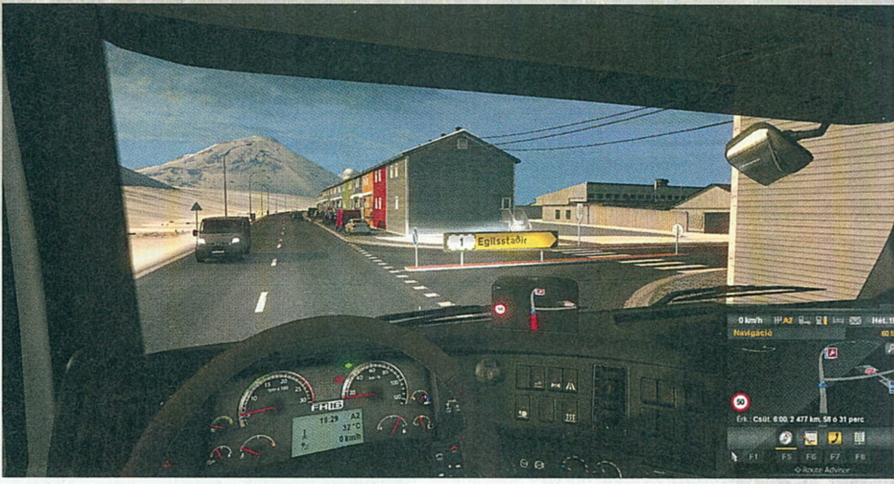
Ha az előző oldalon bemutatott Yondert úgy jellemeztem, hogy aranyos és nagyon szerethető kis kaland, aminél a nyugalom és a relaxáció a legfontosabb, akkor a Cat Questnél már nehéz megfogalmaznom, mit is nyújt ez a program. A szingapúri (vagy alkalmazkodva a Cat Quest szövegvilágához: Szingapurrr-i) csapat alkotása ugyanis a legcukibb videojáték, amivel az elmúlt félévben találkoztam, ezt pedig tessék szó szerint venni – aki macskarajongó, az most jól figyeljen, de igazából bárki maradhat, aki szereti a komolytalanságot.

Az eleddig még csak egy mobilos játékot magáénak tudható csapat egy imádnivalóan édes, emellett pedig viszonylag egyszerű programot alkotott, amelynek világában a sárkányok ellenfelei a kiválasztott... cicák. A különleges képességekkel megáldott doromboló, szőrmók kis jószágok azonban mintha kivesztek volna, így éppen jókor jön, hogy a főhős lánytestvérét elrabolja valaki, hogy aztán irányítása mellett nem csak a testvér után, hanem a világ megmentése érdekében is meginduljunk a nagy kalandra. A bejárható földrész igen hatalmas, rengeteg dungeon rejlik a mélyben, emellett pedig mindenfelé szörnyetegek kóborolnak. Persze cicánk is fejlődik, egyre erősebbé válik, ami mellett szükség van az elérhető mellékes küldetésekre is (ezt-azt összeszedni, valamilyen területet megtisztítani, x monstrumot lekaszabolni), hogy még több tapasztalati pont legyen a jussunk, amiből aztán lehet szinteket lépni, egyre erősebbé válni. Persze van pénzjutalom is, meg ládákra is rálelhetünk, amik fegyvereket és páncélzatot rejtenek magukban, avagy több ágon húzható feljebb a macsekharcos, amíg meg nem érett a végső harcra. Kihívás is van, bár értelemszerűen nem egy Dark Soulsról beszélünk, de az egész kampány olyan kedves és aranyos, rajzolt stílusban van előadva, hogy azt nem lehet nem szeretni. A világ lakói vicces szójátékokkal használnak ki minden alkalmat arra, hogy egyértelmű legyen a négylábúak jelenléte, a grafikai megoldások szintén könnyedek, a korai SNES-re készült RPG-ket idéző külső pedig a nosztalgiázó felnőtteket és a fiatalabbakat egyaránt képes megfogni. Rosszat szinte nem is tudok mondani a játékról – természetesen, ha valaki egy igazán összetett szerepjátékra vágyna, azt nem itt fogja megtalálni, de a cím és a leírás, netán a képek alapján szerintem egyértelmű, mit kapnak mindazok, akik befizetnek erre a kalandra. A Final Fantasy és a Zelda inspirálta RPG-t, valósidejű harcokat, némi karakterfejlesztést, testreszabhatóságot, valamint rengeteg cukiságot, ami meglágyítja még a legbefásultabbak szívét is. ◘

83%







EURÓPA LEGSZEBB ARCA

EURO TRUCK SIMULATOR 2: PROMODS Europe Map

[ÍRTA JOHNBART]

11 ORSZÁG, 200 VÁROS ÉS TÖBB EZER KILOMÉTERNYI ÚJ, GYÖNYÖRŰ ÚTHÁLÓZAT. EZ A EURO TRUCK SIMULATOR 2 LEGLÁTVÁNYOSABB RAJONGÓI ROADTRIPJÉNEK, A PROMODS EUROPE MAPNEK A MÉRLEGE, AMELY MINDEN NEMZETKÖZI VIRTUÁLFUVAROZÓNAK KÖTELEZŐ KIEGÉSZÍTŐ.

2012 decemberét írtuk, pár hónappal jártunk a Euro Truck Simulator 2 (ETS 2) megjelenése után, a játékot fejlesztő SCS Software hivatalos fóruma pedig már akkor is pezsgett a játékosok és a lelkes modderek eszmecseréitől, akik (a cég korábbi játékaihoz hasonlóan) hamar nekiálltak új festésekkel, kamionokkal és pályákkal átszabni a programot. Közéjük tartozott két szorgos holland srác, ScuL és Nico is; hőseink a modderek pályaépítő alfaját erősítették, és azért regisztráltak a fórumra, hogy utánajárjanak pár olyan mapkészítési problémának, amivel (az akkor még az ETS 2-ben hivatalosan nem létező) Skandinávia építése során szembesültek.

Lelkesedésük töretlen volt, elhivatottságuk mellett pedig csak szorgalmuk (és a játék beépített pályaeditorának egyre rutinosabb használata) volt erősebb, 2013 végére az eredetileg Skandináviát lemodellezni kívánó pályamod így egy, az alapjáték egész Európáját kibővítő és ráncfelvarró modifikációvá vált, amely folyamatosan vonzotta a nemzetközi ETS 2-közösségből a tehetséges moddereket.

Ennek végeredménye a játék legambiciozusabb rajongói projektje és legnagyobb moddercsoportja lett: jelen pillanatban 30 pályaszerkesztő és modellező dolgozik a modon (összehasonlításként: az alapjáték megjelenésekor az SCS Software-nél voltak összesen ennyien!), fórumukra több mint 400 000-en regisztráltak (kétszer annyian, mint az SCS Software hivatalos üzenőfalára), a cikk írásakor elérhető 2.17-es változat pedig majdnem megduplázza a bejárható úthálózat területét.

LENGYEL-HOLLAND, KÉT JÓ BARÁT?

Nagy örömmel fogadták az ETS 2 modderköreiben a hírt még tavaly januárban, hogy a ProMods összeállt a Poland Rebuilding csapattal, hogy a továbbiakban a rutint és erőforrásokat megosztva, egymás munkáját figyelembe véve folytassák a játék Európájának kicsinosítását. Volt is miért örülni, a Poland Rebuilding ugyanis a játék első ambiciózusabb, felettébb szép pályamodja volt, ami igazi kultusznak örvendett a lengyel játékosok körében; mindenki biztos volt hát benne, hogy a két csapat együtt remekül csinosítgatja majd tovább a Going East DLC, valljuk be, elég sivár Lengyelországát.

Idén februárban épp ezért robbant bombaként a hír, hogy a ProMods szakít a lengyel cimborákkal: a csapat fő okként a polák mag zártságát és rugalmatlanságát, valamint a nehézkes kommunikációt hozta fel, de nem volt kevésbé jelentős az sem, hogy az általuk végzett munka optimalizáltságában és minőségében is elmaradt a ProMods által elvárt szinttől. A lengyel építészek pl. csak három észak-lengyel városba annyi célállomást pakoltak, mint amennyi a teljes játékbeli Skandináviában volt, amivel persze haza is vágták a játék gazdasági rutinját. És hogy mi lett az affér végkimenetele? Nos, az, hogy Lengyelország a továbbiakban két változatban szépül tovább: a ProMods és a Poland Rebuilding külön-külön, a saját szájíze szerint folytatja a munkát az országon.

ADATOK

FEJLESZTŐ
ProMods Team

MŰFAJ
pályamod

INFO

MEGJELENÉS
2013 augusztusa

ÁR
Ingyenes (prémium letöltőlink: 1 euro)

GÉPIGÉNY

64 bites Windows 7-8.1-10, négymagos processzor, 6 GB RAM, GeForce GTX 760 VGA, 6 GB HDD.

LETÖLTÉS

https://www.promods.net/setup.php

ÚJ UTAK NYÍLNAK

A csomag első fénypontját pedig eme új pályarészek adják, a ProMods Europe Map ugyanis közel 200 új várossal, 11 országgal, és több ezer kilométernyi úthálózattal toldja meg az alapjáték amúgy sem kicsi Európáját. A bővítés főleg Kelet- és Észak-kelet-Európát érinti: Románia, Moldova, Ukrajna, a Baltikum országai, Finnország és Oroszország Barents-tengeri nyugati részei várják a nehéz fuvarokat és a megnövelt szén-dioxid kibocsátást, az alap pályától való távolságuk szerint hol több, hol kevesebb célállomással. Nem hanyatlik viszont a Nyugat sem, a telephelyek ugyanis ott is messzire érnek mind délen, mind északon: előbbinél Spanyolország keleti területei, utóbbinál pedig Izland és a vikingfocista Feröer-szigetek is kifehérednek térképünkön.

Új látnivaló tehát van bőven, mindez persze semmit sem érne, ha a csapat csak a mennyiségre hajtana (a „TSM"-ként rövidített TruckSim map például még a ProModsnál is nagyobb projekt,

A leárazott notik és nyereményautók díszítette plakátok éppúgy a sztrádai lét részei, mint a sok tonnányi rakomány és aszfalt.

JAVASOLT ÚTRAVALÓ

A korábbi modbemutató cikkeimmel ellentétben ezúttal nem tartottam szükségesnek egy részletes telepítési leírás lekörmölését, a **https://goo.gl/ffonqE** URL-en elérhető letöltési oldal ugyanis példás egyszerűséggel vezeti végig az érdeklődőket a ProMods Europe Map beszerzésének folyamatán. Épp ezért, ezúttal inkább pár további modot ajánlanék figyelmetekbe, amikkel még jobban kiteljesíthetitek a ProMods nyújtotta európai nemzetközi fuvarozási élményt.

ProMods Trailer and Company Pack

A csomaggal valós cégfestésű telephelyekkel és pótkocsikkal toldhatjuk meg (vagy cserélhetjük ki) az alapjáték fiktív kínálatát.

Letöltés: https://goo.gl/4dJtHA

ProMods Cabin Accessories Pack

A szintén a ProMods brigád jegyezte pakkal extra nemzetiszín-zászlókkal és egyéb csecsebecsékkel dekorálhatjuk ki vasunk belterét. Figyelem, e modhoz szükséges a hivatalos Cabin Accessories DLC (https://goo.gl/1E7MPL) megléte!

Letöltés: https://goo.gl/4dJtHA

RusMap

Ahogy a nevéből sejthető, aldimator pályamodja teljes pompájában (?) hozza el Oroszország anyácskát az ETS 2-be. Kátyúkkal, egyedi modellekkel és textúrákkal, valamint rengeteg cirill betűvel. A map a ProModsszal szoros együttműködésben készül, a két mod kompatibilitása így adott.

Letöltés: https://goo.gl/Wbcj8C

Southern Region

SimKa pályája Oroszország déli végeit, pontosabban az Azovi- és a Fekete-tengertől keletre, valamint Grúziától északra eső területeit ülteti át a játékba. Egyedi arculat, ötletes pályatervezés, és itt-ott már szinte Spintiresbe nyúló erdei útszakaszok teszik izgalmassá a fuvarokat.

Letöltés: https://goo.gl/jDPZxz

Jazzycat AI modjai

Felettébb termékeny ETS 2/ATS modder Jazzycat is, akinek főleg az AI-forgalmat kibővítő „Traffic Pack" modjait ajánlom a fentiek mellé letöltésre.

Letöltés: https://goo.gl/89QLQu

FIGYELEM: Amennyiben a fentebb listázott pályamodok közül bármelyiket is letöltöd a ProMods mellé, mindenképp olvasd át a **https://goo.gl/3Uuwy4** URL-en leírt javasolt betöltési sorrendet is, hogy ne ütközz hibákba a játék Modkezelőjében való bekonfigurálás során! A fórumon listázott sorrend a fájlok Modkezelőben való listázásának sorrendjét jelenti: ennek oka, hogy a játék a felsorolásban „alulról felfelé" tölti be a modfájlokat, azaz a lista tetején lévő fájlt tölti be utoljára.

ZENE FÜLEINKNEK!

Az ETS 2 elég jó beépített zenelejátszóval rendelkezik, amellyel a PC-nken nyugvó MP3 és OGG fájlokat, valamint online rádiókat is hallgathatunk. Utóbbiak közül két, témába vágó streamet ajánlanék a figyelmetekbe: az első a játék lejátszójában alapból listázott TruckersFM, ami élő adásban, kifejezetten az ETS 2 multiját nyúzó játékosoknak kínál változatos, de főleg elektronikus zenéket.

Teljesen más koncepciót követ ugyanakkor a hazai RestaCar Kalózrádió: a 11 órás, előre rögzített zenei csomag a GTA-széria rádióihoz hasonlóan egy élőnek tűnő, de teljesen elborult adót szimulál, műsorvezetéssel, álhírekkel, kamu reklámokkal és változatos zenei anyaggal. A csatorna online és offline is elérhető, telepítéséről/behangolásáról itt kaphattok bővebb infókat: **https://goo.gl/Vjn1Bs**

amibe Észak-Afrika is belefért), a brigád azonban minőségi téren is elismerésre méltó munkát végez. Autentikus közlekedési táblák és jelzések, részletgazdag (és a célországok hangulatát remekül idéző) domborzati viszonyok, modellek és textúrák, valamint az alapjátékban nem megtalálható újítások (pl. macskaköves vagy épp kátyús utak) teszik érdekessé a fuvarokat. És akkor a rengeteg apróságról nem is beszéltem: elterelések, baleseti helyszínelések és apróbb easter eggek tömege dobja fel a hosszú utakat.

EURÓPA MEGÚJUL

A ProMods tehát bőséges felfedeznivalót kínál az ETS 2 alap Európa pályáját már kiismert közúti vállalkozóknak, de nemcsak a mod új területein, hanem a kontinens „régebbi", az alapjátékból érkező részein is. A projekt másik nagy ereje ugyanis a játék pályájának régebbi (2013 előttre datált) szegmenseinek kicsinosításában és újraépítésében rejlik. Kisminkelt tájak, kipofozott/kibővített városok, és a régi/elavult telephelyek, kereszteződések, csomópontok újabbra cserélése várja hát az „eredeti" területeken melóző sofőröket – az alapjáték régióit kitoldó számtalan új város és útszakasz mellett, persze; a csapat ugyanis az alapjáték országait is folyamatosan bővítgeti ott, ahol arra van hely. Németország így pl. új iparvárosokkal és autópályákkal gazdagszik, Hollandiában megjelenik Antwerpen, míg az Egyesült Királyság több kis szigettel, valamint kibővített walesi és skót területekkel büszkélkedhet.

A fentieknek persze főleg az alapjáték és a Going East! DLC országainak játékosai, valamint a német és angol kamionosok örülhetnek a legjobban (főleg az utóbbi két náció, az ő hazáik ugyanis hétéves alapokra építkeznek, még a 2010-es GTS/UKTS párosból emelték át az úthálózatukat), kishazánk tájait róva igazából csak a teljesen új Győr, valamint a jobban kitáblázott utak csillapíthatják a virtuális honvágyat. Bevallom, számomra az 1:20-as térképméretarány mellett már ez is üdvözlendő, akik pedig autentikusabb hazai menetekre vágynak, azoknak úgyis ott van a Hungary Map.

ELSZÓRT ÚTZÁRAK

A lelkes csapat jegyezte méret és minőség tehát elismerésre méltó (főleg ha figyelembe vesszük, hogy a kiadó milyen csiga tempóban dobálja ki a hivatalos pályacsomagokat a játékhoz), de persze nincsen fuvar durrdefekt nélkül, ez alól pedig a ProMods pakk sem tudja kihúzni magát. Kezdjük ott, hogy az új pályarészek egyes régiói azért minőség terén olykor elütnek egymástól: Izland és a Feröer-szigetek pl. elég kopáran (bár kétségtelenül egyedien) festettek a cikk írásakor elérhető 2.17-es buildben (hiába, minél több modder dolgozik egy pályán, annál kevésbé garantálható a konzisztens minőség). Lesz ugyanakkor munka még a modellekkel és textúrákkal is: bár a mod hihetetlen mennyiségű egyedi pályaelemmel érkezik, elég lokalizált tartalom jelenleg nem jut minden országába: a Baltikum így pl. tele van lengyel reklámokkal, de Barcelonában is pl. varsói rendőrautók villognak a dekorációként szolgáló baleseteknél, ami azért illúziórombóló. Ha pedig már Barcelona: Spanyolországra ráfér egy alapos optimalizáció is, Messi második otthonában ugyanis konfigurációtól függetlenül kb. 15-20 fps-sel cammog a játék, ami még akkor is necces, ha a PC-s kamionozás továbbra sem igényel Need for Speed-szintű reflexeket.

Amennyiben van a moddingnak tényleg profi szintje, úgy a ProMods-csapat európai térképcsomagja bizony ide tartozik.

VÁLASZD KI AZ ÚTLEVELED!

A fenti kátyúkat leszámítva azonban a ProMods így is tiszteletre méltó teljesítmény, nemcsak az ETS 2 közösségén belül, hanem a PC-s modding szcénában is – nem meglepő hát, hogy a játék fejlesztői elég szoros viszonyt ápolnak a csapattal, és hogy a projekt egyes tagjai az SCS Software hivatalos pályabővítményeibe is besegítenek. Tervekből pedig a jövőre nézve sincs hiány, az új és újraépített európai területek mellett a brigád ugyanis már tervezi az American Truck Simulator pályájának kibővítését-ráncfelvarrását is ProMods USA Map néven – az európai terepasztalból kiindulva pedig a minőség ott is adott lesz (csak győzzék egyszerre építeni a két kontinenst). A magam részéről izgatottan várom a következő, 2.2-es csomagot – nektek pedig csak ajánlani tudom, hogy a masszív hatgigás méret ellenére is bátran töltsétek le és próbáljátok ki a pakkot!

Szó sincs torlódásról, az ügyes busz- és kamionsofőrök a profizmusukra hagyatkozva bármikor leszorítják egymást!

A PC Guru társalapítójával beszélgettünk

A művészet lesz, ami számít

[ÍRTA **CHOCHO**]

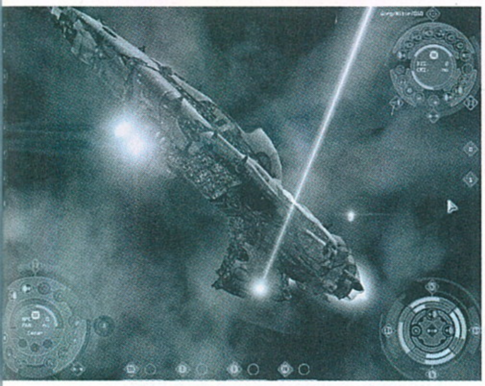
A múlt hónapban extra oldalak bevonásával ünnepeltük meg a nyomtatásban megjelenő Guru 25. születésnapját, és bár sok régi és új arcot bemutattunk, a kezdetek kimaradtak a szórásból. Most pótoljuk az elmaradást, méghozzá a magazin egyik alapítója, Fehér Gábor, alias Masell közreműködésével, akivel egy belvárosi étteremben beszélgettünk arról, milyen is volt a Guru múltja.

„Azt sem tudtuk, hogy mit csinálunk" – emlékszik vissza Masell, én pedig csak ülök és ámulok; egészen különös érzés egy olyan emberrel beszélgetni, aki nemcsak a magyar gaming és sajtó szempontjából alkotott maradandót, de azóta is folyamatosan lépdel előre. Magazinalapítás? Pipa. Játékfejlesztés? Szintén. Vezető pozíció? Ez már többszörösen – Gábor egy ideig a hazai Disneyt irányította, most pedig hazánk egyik legnagyobb IT-cégénél dolgozik, szintén magas szinten, pénzügyi területen. Nem mellesleg Gaborca mellett ő a másik olyan ősgurus, aki a magazin korai időszaka óta nem nagyon szólalt meg az újsággal kapcsolatban; Shy a 2012-es Guruban emlékezett vissza a dicső múltra, Bear pedig Sasa előtt még a modernnek mondható PC Gurut is főszerkesztette. Mivel ezekben az időkben már én is észnél voltam, inkább arra kérem Masellt, hogy mesélje el, hogyan kezdtek neki a Gurunak, és mi vesz rá valakit, hogy videojátékos újságot alapítson. „Az iszonyúan erős elhatározás a lényeg, és hogy legyen egy csapat, ami osztja ezt az elhatározást – ott volt bennünk, hogy ezt meg kell mutatni" – feleli.

SE PÉNZ, SE SZAKTUDÁS

A Gurut tehát lelkes játék- és számítógép-rajongók alapították, ez azonban nem jelenti azt, hogy nem volt okuk reménykedni a sikerben. A lap ugyanis előtte már két éve lemezújságként üzemelt, méghozzá fizetős formában, ráadásul meglehetősen sikeresen is működött – az a klubélet, ami egy ilyen magazin beindulásához szükséges, már adott volt, elvégre még a Masell szerint drága lemezújságot is vitték, mint a cukrot. Annyira sikeres persze sosem volt, hogy ebből megéljenek a srácok; a bevételeket elvitte az újabb lemezek megvásárlása.

„Bear egyik nap azt mondta, hogy csináljunk egy papír újságot" – mondja egy huszárvágással Masell, majd hozzáteszi: Bear volt az, akinek az édesapja megfinanszírozta a Guru első két példányát. Csak ennyit, nem többet; ahhoz, hogy az újság fennmaradhasson, egyből bevételt kellett termelnie.
A lelkesedést kutatómunka követte, de persze csak a gurusok tapasztalatlan módján. A srácok elmentek



A Digital Reality soha nem készült el az IG3-mal, pedig egy ideig még dolgozott a stúdió a projekten.

a Computer Panoráma szerkesztőségébe, ahol a főszerkesztő megpróbálta lebeszélni őket az újság megalapításáról. „Kijöttünk és azt mondtam, gyerekek, ezt meg kell csinálnunk, mert baromira félnek tőlünk!" – meséli nevetve Masell – bár hozzáteszi, hogy utólag lehet, nemcsak a félelem, hanem a tapasztalat is beszélt a konkurencia szájából.

Magazint alapítani még úgy is kemény meló, ha az ember tudja, mit csinál. Masellék nem tudták; szoftvereik nem voltak, az Amiga eszköztárával próbálták összerakni az első számot. A főszerkesztő Bear lett, a grafikáért az akkor még egyetemista Gaborca felelt, a cikkek jó részét pedig Masell és Shy írták: lényegében ők voltak a Guru első igazi újságírói. Ez utóbbi egyébként máig látszik Gáboron; amikor lebeszéltük az interjút, még csak telefonon egyeztettünk, és bár az volt az első alkalom, hogy szót váltottunk egymással, Masell azonnal újságírómódba kapcsolt és azon kezdett hangosan gondolkodni, hogyan lehetne ez a cikk nemcsak a régi, hanem az új olvasók számára is érdekes – úgy tűnik, van, ami sok esztendő elteltével sem változik.

„Fizetni nem tudtunk az íróknak, Gaborca is úgy tördelte a magazint, hogy nem kapott érte fizetést" – mondja Masell, majd hozzáteszi: az első nagy pofára esés is anyagi oldalról érte a csapatot. Mivel Bear édesapja csak az első két magazint tudta finanszírozni, ezért a harmadik számra már kellett volna az első újságokból befolyt pénz. Igen ám, csakhogy a terjesztésért akkor felelős Mahír három hónapra fizetett. A srácok kiadták a harmadik Gurut, és legatyásodva álltak neki a következőnek – muszáj volt, mert ha az újság késik, azonnal elkezd terjedni a halálhíre, a vészmadarak meg rávágják, hogy lám, igazuk volt. De nem lett; a Guru túlélte a kezdeti időszakot, Masell pedig két teljes évig dolgozott az újság szerkesztőjeként. 1994-ben azonban úgy érezte: ideje továbblépni, és ha már játékokról írunk, ugyan készítsünk is párat!

AZ ALKOTÁS ÖRÖME

Miért lesz egy játékújságíróból fejlesztő? A válasz a jóindulatú arrogancia: Masell a játékokat nem szimpla szórakozási formának gondolja, hanem egy új, feltörekvő művészeti ágnak – a jövőt illetően is az a véleménye, hogy „a művészet lesz az, ami számít", ez a faktor fogja legjobban befolyásolni a játékokat az előttünk álló két évtizedben. Ugyanakkor óvatosan fogalmaz, mert már nagyon sokan tévedtek, vagy vártak korábbra igazi forradalmat. „A mobiljátékokat tíz évvel előrébb várták, a VR-t pedig már 2008-ban a jövő reménységének tartották" – mondja.

„Úgy gondolom tehát, hogy nagyon nagy zaj van a világban, és nehéz kitűnni valamivel" – magyarázza, példaként a Minecraftet és a Plants vs. Zombiest hozva fel. Gábor úgy véli, többszörös újítás kell ahhoz, hogy irányt váltson a játékipar, ehhez pedig a technológiák, az igények és a kreativitás tökéletes, ám ritka együttállása szükséges. Komoly befolyása lesz a játékok fejlődésére a most felnövő és idősödő korosztálynak, amely már „érti a játékokat", azaz akármit is készítsen egy csapat, nem 2-3, hanem 6-8 generációnak kell megfelelnie.

> *Annyi meglepetéssel találkoztam már ebben az iparágban, annyi dolgot láttam, hogy blődség volna azt mondanom, hogy igen, ez és ez így fog történni a jövőben.*

És hogy mindennek mi köze ahhoz, hogy Masell 1994-ben csatlakozott a legendás Digital Realityhez? Alkotni szeretett volna, belefolyni ebbe a kreatív, művészet felé törekvő világba, mondván: ismeri a kínálatot, tudja, mi kell a gamereknek – és bár annak idején a játékok nagy kritikusa volt, egy leszállított szoftver után változott a véleménye, mert megtanulta, mekkora munka van egy-egy játék mögött. Ez az, amit még a magazinalapításnál is nagyobb kihívásnak élt meg: „Megmérettetni magad az egész világon, az valami hihetetlen" – mondja, ezt pedig alátámasztja a karrierje későbbi alakulása is. Hozzáteszi: személyes ambícióját a magyarországi hátrányok is fűtötték, mert míg Amerikában egy játék több tízmillió dolláros büdzsével indult már a kilencvenes években is, addig itthon a semmiből kellett létrehozni olyan szoftvereket, amelyek a nemzetközi piacon is megállják a helyüket – sokszor a már említett, forintban milliárdos értéket képviselő alkotásokkal szemben. Ez egyébként sikerült a Digital Realitynek, elég csak a máig népszerű Imperium Galactica-sorozatra gondolni. A játékfejlesztésből a nemzetközi cégek világába keveredve Gábor mindig figyelt a játékvilágra, meglátásai pedig sok szempontból egyeznek a Guru most is képviselt irányvonalával. „Nem a technológia határozza meg a játékokat, még ha szeretjük is, ha mindig gyorsabbak, szebbek" – mondja, majd kifejti, hogy a játékok pozitív hatásai az elmúlt évtizedben olyan területre tévedtek, amely korábban elképzelhetetlen volt. Példaként hozza fel, hogy Amerikában egy World of Warcraft-klán vezetése akár abban is döntő kérdés lehet, hogy egy állásra jelentkező megkapja-e a munkát vagy sem – ez annak idején esélytelen volt (itthon pedig, valljuk be, még mindig az).

RÉGEN MINDEN JOBB VOLT?

A beszélgetésünk elején még nem én voltam a kérdező, hanem Masell; még le sem ültünk, amikor megtudakolta, hogy szerintem van-e hatása a magazinnak a mai játékosokra, érzem-e a gamer-sajtó súlyát a vállunkon. Azt feleltem, hogy az online világ kihívásainak korában ezt nem könnyű megmondani, de mivel a magazin sikeres, ezért úgy gondolom, az olvasókat igenis befolyásolja, miről és mit írunk. Mielőtt viszont elköszönünk, visszájára fordítom a kérdést; kíváncsi vagyok ugyanis rá, hogy tudatosan tolták-e a Gurut abba az irányba, hogy amikor én olvasó voltam, tele volt stratégiai- és szerepjátékokkal, a magyarországi gamerek többsége pedig nem a nyugati trendeket követte, hanem a saját feje után ment. Ez azért is érdekel, mert Masell játékfejlesztői korszakán is érezhető volt: elvégre a Digital Reality és a konkurens hazai stúdiók mind stratégiákat gyártottak, mondhatni sorozatban. „Nem arról írtunk, ami érdekelte az embereket, hanem arról, amiről mi akartunk" – válaszolja, kitérve rá, hogy a mai fiatalság angol nyelvismerete is sok szempontból köszönhető a játékoknak és annak, hogy azok itthon a Guru és egyéb újságok munkásságának hála elterjedhettek. Az interjú végén mosolyogva köszönünk el, hazafelé pedig végig azon gondolkodom, milyen is lehetett a vadregényes kezdetek kora, amikor még nem volt PR, nem volt üzleti szemlélet, csak a nagybetűs rajongás. És bár sajnos ezt már nem tapasztalhatom meg, úgy gondolom, olyan volt, mint amilyen a Guru alapítása és a magyar játékvilág hajnala: mesébe illően szerencsés, véresen verejtékes, de lélekemelő.

Egy másik DR-játék, az Afrika Korps vs. Desert Rats, ez már a magyarok „tankos stratégia"-korszakából.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

RAYMAN ORIGINS

➲ Szia!
Az említett játékkal lenne problémám. Most szántam rá magam, hogy megvegyem a játékot Uplay-en, meg is vettem, minden jó volt, csak elértem az első rész főellenségéhez, oda ahol a sárga madarat kell legyőzni. Sikerült is, de viszont nem megy tovább. Egyszerűen ott ragadok, nem tudom, hogy mit csináljak, mert nem halad tovább. A fájlokat leellenőriztem, minden rendben volt, de ott mégis buggol. Hiába győzöm le a madarat, nem megy tovább a játék! Mi lehet a baj?

Úgy tűnik, hogy egyeseknél „beakad" a madaras rész után a játék, de célzott javítás nem készült hozzá. Aki át tudott vergődni, vagy ablakban, alacsony felbontáson, vagy épp ellenkezőleg, fullscreen beállításban, valamelyik magasabb képernyőfelbontásban lépett át a bugon. Ha minden kötél szakad, mellékelek egy komplett mentést – http://tinyurl.com/ycxuu8wf, ebben elvileg benne van bugot követő szakasz checkpointja is. A mentést a C:\Users\felhasználóneved\Documents\My Games\Rayman Origins\ mappába kell rakni.

FACEIT

➲ Szia, Tika!
Tegnap a barátom felhívta figyelmemet a faceit oldalán az anti-cheatre. A probléma az lenne, hogy ha letöltöm, és elindítom, ezt írja ki: Error Verifying digital signature. Make your system s root certificates are up to date. Ez lenne a hiba. Mit kellene tennem, hogy menjen az anti-cheatem? A választ előre is nagyon köszi!

Hiányzik egy fontos Windows frissítés, pótold, és akkor nem lesz gond. A http://tinyurl.com/y7cpbjps oldalon vannak a direkt letöltési lehetőségek az említett update-hez (op. rendszertől függően).

GTA 4

➲ Üdv, Tika!
Lenne egy nagy problémám a fent említett játékkal. Az a problémám, hogy nehezen elindítottam a játékot (Win 10), működik is, csak a grafikát nem lehet állítani. Azt írja ki, hogy Reource Usage: 242/3064, és minden a minimumon van. Nem tudok semmit sem feljebb vinni, mert visszaállít mindent. A videokártyám: Nvidia Geforce GTX 750Ti. Mi ilyenkor a teendő?
Válaszodat előre köszönöm. ➲ SOMA

A játék telepítési könyvtárában keresd meg a LaunchGTAIV.exe fájlt, és tedd ki parancsikonban az Asztalra (jobb egérgomb, Küldés - Asztal). A kapott parancsikonon jobb egérgomb, Tulajdonságok, és a feljövő ablakban a Cél mező tartalmához (a beírt elérési út végéhez) fűzd hozzá, hogy „-norestrictions -nomemrestric", de idézőjelek nélkül. Aztán indítsd el ezt az ikont.

PAYDAY 2

➲ Sziasztok, srácok!
Az lenne a problémám, hogy amikor ingyenes volt a Payday2, akkor meg is szereztem, mert már nagyon régóta szerettem volna vele játszani. Na szóval, beszereztem, és amikor le akartam tölteni, azt írta, hogy a szükséges lemezterület 38092MB, azaz megközelítőleg 38 Giga, eléggé csodálkoztam, hogy ilyen sok, ezért megkérdeztem haveromat, hogy neki mennyi, és Ő azt mondta, hogy nála 18 Giga körüli kellett ahhoz, hogy letöltse (és ő is most szerezte be). Szóval az lenne a kérdésem, hogy miért van az, hogy neki 18, nekem 38 Giga? És mit lehetne tenni, mert ez nagyon bosszant engem! Segítségetek előre is köszönöm!
Hű olvasótok: ➲ BAND

A haverod téved, vagy már jó régen tölthette le (azóta volt egy-két plusz tartalom és frissítés), vagy elnézett valamit, mindenesetre most 38GB szabad hely kell. Megnéztem, nálam is nagyjából ennyi (egészen pontosan 41074 MB) helyet követel magának. A steames telepítővel amúgy nem tudsz vitatkozni, ha ennyi helyet kér, hát ez van (viszont a telepítés helyét legalább kijelölheted, ha mondjuk, pont csak a C: meghajtón nincs szabad terület).

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

➲ Kedves PC GURU!
Most hétvégén le volt árazva a Wolfeinstein sorozat, és úgy gondoltam megveszem a legújabb részét. Nos, letöltöttem, telepítettem, de indítás után rögtön kidob. Meg sem jelenik semmi, csak a képernyő feketére vált, az egeret középre húzza, majd leállítja a játékot.
Mit lehetne ezzel kezdeni?
Válaszotokat előre is köszönöm: ➲ LEMMING

1. Frissítsd a VGA drivert
2. A játék főkönyvtárából az összetevőket (directx, Visual C) telepítsd újra.
...Wolfenstein.The.New.Order_CommonRedist\DirectX\Jun2010\DXSETUP.exe
...Wolfenstein.The.New.Order_CommonRedist\vcredist\vcredist_x64.exe
3. Először ikonról, majd ha nem megy, a játék könyvtárából a WolfNewOrder_x64.exe-vel indítsd, természetesen rendszergazdaként (ikonon/fájlon jobb klikk, Futtatás rendszergazdaként)

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

➲ Szia, Tika!
A fent említett játéknál olyan problémám van, hogy nagyon durván elkezd ugrálni a kép már a menünél is. Win 10-et használok, és a játéknál a magyarítást is fölraktam.
Választ előre is köszönöm! ➲ MÁRK

Szerintem nem a magyarítás miatt van. A megoldás: keresd meg a játék telepítési könyvtárát, és ott töröld a systemdetection.dll nevű fájlt.

GTA5

➲ Helló!
Letöltöttem a GTA 5 magyarosítást, és azóta eltűnt az elejéről a menüsáv. Hiába állítom vissza, amikor elindítom, ugyanúgy egyből tölti a story módot! A másik probléma, amikor elindítom a játékot, és bejelentkezem a Social Clubba, akkor azt írja, hogy bejelentkezve, de amint elindul a játék, kiírja ugyanezt, és mögé azt, hogy {offline}, és nem megy a GTA 5 online. Remélem, van megoldás, és nem kell újra megvennem! A választ előre is köszi
Ul. Remélem érthetően sikerült megfogalmaznom!

Szerintem kicsit elkapkodtad a dolgot, ugyanis mindenhol le van írva, hogy a magyarítás kiüti az online módot a GTA5-ből (hisz online-ban a módosított fájlok miatt akár ki is tilthatnának), tehát a GTA5 online jogosan nem indul. Fordítás amúgy csak a sztorihoz van, és a magyarítás meg „jófejségből" blokkolja az Online-t. Ugyanakkor, ha már feltetted, a telepítésnek és a „visszavonásnak" is egyedi procedúrája van (utóbbinál a modokat – a magyarítás is annak számít – először ki kell kapcsolni): lásd http://tinyurl.com/y8lhr9b2 és http://tinyurl.com/y96japqw

WOT, NW, MAX PAYNE

➲ Üdv, kedves Guru team!
Az alábbi jelenség már lassan egy hónapja keseríti meg az életemet! A World of Tanks nevezetű mesterműben minden meccs elején hatalmas FPS droppot tapasztalok! Százhúszról lezuhan hatvanra vagy az alá, utána pedig fél, egy percig úgy is marad. A Neverwinter nevű MMO-ban pedig az összes dungeon, katakomba szaggat! A föld feletti helyszíneken nincs ilyen gond, ott szépen fut.
A most kezdődő Summer sale alkalmából meglептem magam a Max Payne bundle-val, hogy kicsit

nosztalgiázzak, de egy kis üröm is vegyült az örömbe. Ugyanis az átvezető animációknak nincs semmilyen hangja! Eléggé illúzióromboló így a játék. Kérlek szépen gurusok, segítsetek!

Ui. A gépem konfigurációja a következő:
CPU: Intel Core i5 4590
RAM: Kingston 16 GB 1600MHz
VGA: Gainward Phoenix GTX 1070 8GB

1. WoT: Nehéz ügy, ide nincs igazán tippem, mert a konfigodon száguldania kéne. Kötelező VGA driver frissítés megvolt?
2. Neverwinter: Options -> Video -> Detail -> Max physics debris objects -> csúszkát 0-ra
3. Max Payne: Kövesd ezt az útmutatót – http://tinyurl.com/yae7dpk6 (A szükséges fix fájlhoz a letöltési link a videó alatt.)

BLADE AND SOUL

➲ Tisztelt PC Guru!
Vasárnap megpróbáltam belépni a Blade And Soulba. Ez nem jött össze, mert a PIN kód megadása után valami szöveget írt ki. Valami olyasmit, hogy nem jó a PIN, vagy mi. Megnéztem az NCSOFT fiókomban, hogy be van kapcsolva valami kétlépcsős azonosítás. Megpróbáltam kikapcsolni, de ez kér egy kódot, amit nem kaptam meg e-mailbe. Kicsi keresés után találtam valami appot androidra (google authenticator), ami adja ezt a kódot. Viszont itt is elvérzett a dolog, mert nem tudok bejelentkezni. Itt is kódot kérnek. Hogyan tudom én ezt a legegyszerűbben kikapcsolni, és újra játszani? Válaszotokat előre is köszönöm.
Üdv: ➲ TAMÁS

Ez érdekes menet lesz, mert úgy fest, hogy bekapcsoltad a kétlépcsős azonosítást, de a mobilappon nem hitelesítetted (QR kód), és az egyedi kódodat sem írtad fel (ezt itt, első kép, pirossal bekeretezve – http://tinyurl.com/zuz7lon). Innentől pedig csak egy út van, a supportot kérd meg, hogy adjanak új kódot, vagy vegyék le a kétlépcsős beállítást, ezt az említett linken a Contact US – Submit a ticket menüpont alatt lehet megtenni.

TESO DLC

➲ Szép napot kívánok!
A The Elder Scrolls Online új kiegészítőjét a Steamen megvettem a nagy leárazásban, a Tamriel Unlimited változatával, mint alapjáték. Most szeretném megszerezni a kisebb DLC csomagokat is, ami a Gold verzióban benne van, hogy meglegyen a Dark Brotherhood, a Thieves Guild, Orsinium, Imperial City kiegészítők is. Nem tudom, hogy lehetséges-e, mert sem a Steamben, sem a regisztrált honlapon nem találtam meg külön-külön őket, valamint alap TESO upgrade formájában sem. Csak úgy tudnám beszerezni, ha Steamen megveszem a Gold editiont egyben (50E). A TESO honlapján, pedig nem tudom kijelölni vétel céljából a DLC-ket. Ott is csak a Gold változat tartalmazza azokat, amit viszont már egyáltalán nem tudok vételezni, mivel (gondolom) az alapjáték már megvan a Tamriel Unlimited formájában. Még messzire nem jutottam a játékban, viszont nagyon tetszik. Egy biztos már most, hogy pl. Imperial kasztot nem tudtam generálni, mert a DLC hiányára hivatkozott az elején. Szóval a Tamriel Unlimited, sejtésem szerint, nem tartalmazza ezeket a DLC-ket.
Létezik valami megoldás, hogy szert tegyek a hiányzó DLC-kre, vagy erre nincs jelenleg semmi mód, kivéve a steames Gold változat vétele? Köszönöm a választ és a türelmet!
Üdvözlettel, ➲ A. ZOLTÁN.

Mivel az egyes kiadások tartalmát, összetevőit valaki már nagyon szépen összefoglalta, nem koptatnám feleslegesen a billentyűket: http://tinyurl.com/y8ys3q9k. A lényeg, hogy a Tamriel csupán az alapjáték, és egyedül a játék belső boltjában, a Crown Store-ban bővíthető tovább. Például a Guild and Glory (4DLC Mega-Pack) 5500 crownba kerül, illetve, hogy ha a Goldot vennéd mégis, akkor lesz egy felesleges Tamrieled, mert a Gold azt is tartalmazza, ugyanakkor az Imperial nincs benne a Goldban sem (linket tessék átböngészni tüzetesen).

F1 2011

➲ Szia, Tika!
Az F1 2011-es részével lenne gondom, mivel amikor elindítom a telepítést, akkor egy idő után a 0x800b0100 kódú hibaüzenetet kapom. Segítséget előre is megköszönném!
A Guru legyen veletek!

Lemezolvasási hibának tűnik, próbáld megtisztítani a lemezt egy puha, nem műszálas ruhával.

WWE 2K17

➲ Helló!
Amikor elindítom a játékot, a következőt írja ki:
Error allocating memory.
Ez micsoda? Mi a baj? ➲ MÁTÉ

Növeld meg a lapozófájl (virtuális memória) méretét. A Sajátgép/Ez a gép (op. rendszertől függ) ikonon jobb egérgomb, Tulajdonságok, balra fönt Speciális rendszerbeállítások, Speciális fül, Teljesítmény rovat – Beállítások, itt megint Speciális fül, és a Virtuális memória résznél állíts be egyéni méretet (4000-8000), de ne felejtsd el, hogy itt a Beállítás gombra rá kell nyomni a véglegesítéshez.
És kell még egy újraindítás is.

MAGYARÍTÁS

➲ Helló!
Néhány hónappal ezelőtt még fel lehetett telepíteni a játékokhoz a magyarítást, de most semelyik játékhoz nem működik, sem a Steamen, sem az Originen, sem sehol (Wolfenstein the New Order, Assassin's Creed Revelations, de próbáltam több játékkal is, és egyik sem működött, pedig többször is leellenőrizem, és a megfelelő helyre lett telepítve a magyarítás). Próbáltam már úgy is, hogy a programokat újratelepítettem, de az sem segített semmit. Mi lehet a gond?

Vélhetően kötött, tehát egy bizonyos verziószámú játékhoz készült mindkét magyarítás, sajnos a Steam és az Origin automatikusan frissíti a játékokat, úgyhogy mihelyst kijön egy patch, elszúrja az egészet.

RAINBOW SIX SIEGE

➲ Szia, Tika!
Egyhetes nyaralás után visszatérve, leültem kicsit R6-ozni, és egész egyszerűen élvezhetetlen a játék, mert itt-ott mindig szaggat egy icipicit, időnként pedig fogja magát, és egy olyat csinál, mintha valami sz*r minőségű Bullet-Time lenne, annyival, hogy a célzód lassul és szaggat, az ellenfélé meg nem. Elvileg nemrég jött ki egy frissítés, de valahogy nem tudom, mit kezdjek vele. Beállításoknál mindent minimumra szedtem, de így is. Tudnál segíteni? Köszönöm szépen!

A C:\Users\Felhasználóneved\Documents\My Games\Rainbow Six - Siege\"egy csomó szám és betű" mappában a GameSettings.ini fájlt nyisd meg Jegyzettömbben, keresd meg az [INPUT] szakaszt, és az AimAssist értékét írd át 0-ra (AimAssist=0), majd mentsd el. Ettől a „szaggatott" célzás elmúlik majd. A játék beállításain belül esetleg a Vsync-et is nyomd át „2 Frame"-re.

SOURCE FILMMAKER

➲ Szia, Tika!
A fent említett programmal akadt egy elég idegesítő problémám. Már régóta akadnak problémák a programmal, ennek az is lehet az oka, hogy még béta ugye, de elegem lett, és elhatároztam, hogy újratelepítem. Le is töröltem, ám amikor újra le akartam tölteni, a Steam feldobott egy error ablakot, amiben ez állt: An error occured while downloading Source Filmmaker(missing file privileges):
D\Steam\steamapps\downloading\1840\game\bin\lipsinc _ data\Wt16M9bs.dat
Megkerestem a lipsinc _ data mappát, de a Windows nem engedi megnyitni (Windows 10-et használok). Próbáltam rá megoldást keresni, de elég zavarosak voltak.
Lehet valahogyan orvosolni ezt a problémát?
Előre is köszi a választ!
➲ VINCE

Nyilván a Steam rendszergazdaként futtatása lenne a kézenfekvő, de ahogy olvasom, az nem megoldás. Nyomj CTRL+ALT+DEL-t, nyisd meg a Feladatkezelőt, kattints a Több részletre, a listában keresd meg az igfxEM modult, jelöld ki, és töröld (leállítás), majd próbáld újra a letöltést.

H1Z1

➲ Szia!
A fenti játékkal adódott az a problémám, hogy a Daybreak launcher indítása esetén, a fiókba való bejelentkezés után ezt írja ki:
Version Live play
Not entitled
A kérdésem az lenne, hogy ezzel a problémával lehet-e kezdeni valamit, mert adminisztrátorként, és anélkül is próbáltam már elindítani.

Időközben kaptunk egy levelet, miszerint sem az adminként indítás, sem a játékfájlok ellenőrzése funkció nem működött, de egy komplett reinstall (teljes törlés, és új telepítés) megoldotta a gondot. Csak azért tesszük közre az esetet, hátha valaki belefut ugyanebbe a problémába.

TESTRESZABHATÓ EGÉR AZ MSI-TÓL

Az MSI hamarosan érkező két új egere mindenkinek kedvezne: a Clutch GM70 és Clutch GM60 modellek nemcsak kétkezes kialakításúak, de cserélhető elemeiknek köszönhetően mindenki a saját kezére szabhatja használatukat. A mágnesekkel rögzíthető kétféle oldallappal és az alternatív fedlappal tényleg mindent megtesznek annak érdekében, hogy bárki megtalálhassa a számítását. Mindkét modell alumínium vázra épül, és az Omron 50+ millió kattintást elviselő mikrokapcsolóival szerelve érkezik, az elmaradhatatlan RGB világítással. A GM60 8 gombot kapott az 1000-10 000 DPI közt állítható érzékenységű PMW 3330 szenzor mellé, és 129 grammot nyom. Nagytestvére, a GM70 már 10 gombbal erősít, szenzorja 18 000 DPI érzékenységig állítható, mindenmellé vezetékes és wireless egérként is használható. Bár kicsit más a kialakítása, súlyban nincs különbség: szintén 129 gramm.

A gombok programozhatóságára, makrók és profilok beállítására az MSI Gaming Center szolgál. A rágcsálók árazásáról és a várható megjelenésről a cikk írásakor még nem állt rendelkezésre információ.

STEAM LINK FUNKCIÓT KAPTAK A SAMSUNG OKOSTÉVÉI

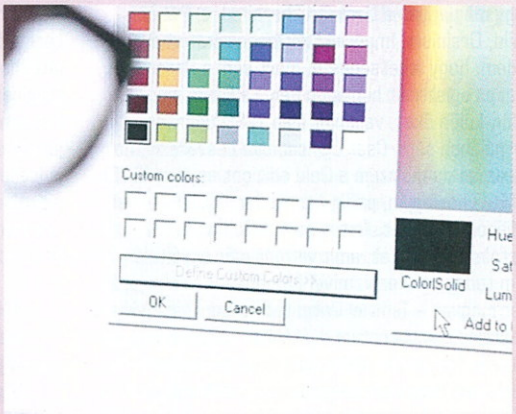
A Samsung és a Valve együttműködésének hála a teljes Steam könyvtárunk kínálatával egyszerűen játszhatunk a kanapén elterülve, set-top box vagy konzol segítsége nélkül. Nem kell hozzá más, csak WiFi (természetesen jobb a kábeles Ethernet összeköttetés a tévé és a számítógép között), egy kontroller a készülékre kötve, valamint a Samsung áruházában fellelhető Steam Link szoftver telepítése, és már mehet is a játék. Bár most még csak béta-állapotban leledzik a program, meglepően jól működik, és bár egyelőre csak a Steam kontrollert támogatja hivatalosan, értesüléseink szerint egy egyszerű Xbox 360 irányítóval is hibátlanul működik. Aki már próbálta a Steam Big Picture módot, annak nem okoz meglepetést az interfész: a már ismert, más készülékeken is megszokott kezelőfelület köszön vissza. Egyelőre akadnak még buktatók az egyes játékoknál, és olykor a vezeték nélküli kontrollerek is nyögvenyelősen működnek, de ezt felírjuk a béta számlájára. Mindenesetre a vállalkozó kedvűek egy 2016-os vagy 2017-es Samsung okostévé birtokában tegyenek vele egy próbát, veszteni nem veszthetnek semmit, a szolgáltatás ingyenes.

AKSI NÉLKÜLI TELEFONT A NÉPNEK

A University of Washington mérnökei már létező alkatrészek felhasználásával készítettek egy telefont, mely hívásokat tud lebonyolítani akkumulátor nélkül. Ezt úgy érték el, hogy az eszköz a környezetből „szerzi be" a működéséhez szükséges energiát: az antenna által felfogott egyéb rádióhullámok és egy alig rizsszem méretű napelem segítségével; és elképesztően kevés, mindössze 3.5 mikrowatt energiát fogyaszt működés közben. A legnagyobb kihívás az analóg jeleknek (magyarul a beszédnek) a továbbításhoz elengedhetetlen digitálissá alakítása volt, a spórolás jegyében külön jelátalakító (konverter) beépítése nélkül: a problémát úgy oldották meg, hogy a mikrofon és a hangszóró membránjának beszéd közbeni apró rezgéseit használják föl. A módszer egyetlen szépséghibája, hogy akár egy walkie-talkie esetében, gombbal kell váltani a beszéd és a hallgatás között. A kutatók sikeresen lebonyolítottak egy hívást a Skype-on keresztül, igaz, a telefonnak külön bázisállomásra van szüksége. A csapat elmondása szerint azonban semmi akadálya, hogy ezt integrálni lehessen a már létező telefonos infrastruktúrába, vagy akár magukba a WiFi-routerekbe is.

MS PAINT: ÉLT 32 ÉVET?

A Windows 10 őszi Alkotói Frissítése nemcsak újdonságokat hoz, hanem megjelenésével a 3D Paint korábbi bevezetése okán elavultnak ítélt MS Paintnek is lassan búcsút inthetünk. Mióta Windows a Windows, az MS Paint része volt az operációs rendszernek, már az 1985-ös Windows 1.0 felhasználói is igénybe vehették a program kínálta lehetőségeket, mely jelenlegi formáját a Windows 98 alatt érte el, és gyakorlatilag változatlan funkcionalitással azóta is jelen van. Mielőtt azonban alternatíva után néznél, egyelőre nem kell kapkodni: a jelenlegi tervek szerint csak az MS Paint további fejlesztését függesztik fel, ami egyben azt is jelentheti, hogy a jövőben várhatóan eltávolítják, vagy inkább egybeolvasztják a Paint3D-vel – arra vonatkozóan, hogy erre mikor kerül sor (ha egyáltalán sor kerül) még nincsenek információink. Akad pár funkció és alkalmazás, aminek már most búcsút inthetünk, mert biztosan kivezetésre kerülnek az őszi Alkotói Frissítés érkeztével. A teljesség igénye nélkül: Reader, Outlook Express, 3D builder és a témákon belül a képernyővédő funkció.



VALÓSÁGGÁ VÁLHAT A 3D NYOMTATOTT SZÍV

Na, nem eszik olyan forrón, nem holnap lesz, hogy az első páciensnek beültetnek egyet. Mindenesetre igen ígéretes a Zürichi ETH egyetem kutatóinak munkája: puha szilikon szívet készítettek, mely ugyanúgy pumpálja a vért, mint az, amit mindannyian „gyárilag" kapunk. A teljesítmény lenyűgöző, tekintve, hogy a szív a legösszetettebb izom az emberi szervezetben, számos kamrájának és billentyűjének köszönhetően komoly mérnöki munka egy mesterséges alternatíva megalkotása. Ezenfelül nem mindent lehet beültetni az emberi szervezetbe a kilökődés kockázata nélkül, de szerencsére a szilikon ilyen anyag, ráadásul 3D nyomtatásra is alkalmas.

A technológia fejlődésével egyre könnyebb megfelelő minőségben előállítani bonyolult alakzatokat, az egyetlen bökkenő, hogy a műszív 80 szívverés/perc (BPM) terhelésen nagyjából 3000 összehúzódás után megadta magát, ami gyakorlatban nagyjából fél-háromnegyed órát jelent. Hogy ez mennyire kevés, jól mutatja, hogy szívünk 80BPM átlagával számolva 80 éves korunkra mintegy 3 milliárd dobbanáson van túl. Van tehát még hova fejlődni, de ki tudja, mit hoz még a jövő.

50 TERABÁJTOS SSD-VEL RUKKOLT ELŐ A VIKING

A Viking UHC-Silo SSD sztenderd 3.5 colos méretben landolt a piacon, és 50 terabájt tárhellyel nagyjából 10 600 DVD teljes adatállományának eltárolására alkalmas, ezzel pedig a jelenleg kapható legméretesebb SSD. Igaz, a kapacitás maga annyira nem újdonság, hiszen tavaly hasonló méretben (60TB) a Seagate mutatott be meghajtót, de az azóta sem került a boltok polcaira. Na persze nem otthoni felhasználásra szánják, és bár az árazásáról egyelőre nincsenek információink, ha saccolni kéne, olyan 4-5 millió forint körül tudjuk elképzelni. A Viking ezzel egy időben 25 TB-os változattal is jelentkezik, modelljei planáris MLC NAND technológiával készülnek, és 500MB/s írási és 300 MB/s olvasási sebességgel (stabilan 60 000 IOPS és 10 000 IOPS random olvasás/írás) feszítenek. Trónkövetelő azonban nem csak a Seagate már említett, de nem kapható SSD-jének formájában akad, a hírek szerint a Samsung 2020-ra egy 100 TB-os modellel szeretne előrukkolni. Ez minket, egyszeri felhasználókat annyiban érint, hogy a technológia csúcsra járatásával olcsóbb, vagy nagyobb tárhellyel rendelkező, esetleg megbízhatóbb meghajtókra számíthatunk.

FÉRJMEGŐRZŐT ITTHONRA IS!

Amíg a párod vásárol, jó eséllyel unatkozol vagy nézelődsz a bevásárlóközpontban – de minek fecsérelnéd ilyen értelmetlen tevékenységekre az időd, ha játszhatnál is helyette? Úgy tűnik, ez járhatott a fejében a sanghaji Global Harbour bevásárlóközpont tulajdonosainak is, akik az ötlettől vezérelve férjmegőrzőket állítottak fel szerte az áruházban. Így amíg a feleségek bevásárlási lázukat enyhítik, megfáradt férjüket biztonságban tudhatják, és nem kell aggódniuk afelől, hogy elkószálnak, vagy ami még rosszabb: beleszólnak a választásba. Ezek a férj-pihenőszobák (őszintén szólva a „tároló" találóbb kifejezés lenne) székkel, számítógéppel, monitorral, játékvezérlővel és természetesen árkád-játékokkal várják az érdeklődőket – csak afölött nem sikerült napirendre térni, hogy akkor minek elrángatni a család férfitagját otthonról?

HYPERLOOP ONE

Gondolom, a gyakran csak „az igazi vasember" becenévvel illetett Elon Muskról sokan hallottatok már, ha nem (micsodaaa?!), akkor az elektromos autógyártásról híres Tesla (nemrég gördült le a szalagról az első Model 3) és az éppen Marsra igyekvő SpaceX (novemberben indul nehézrakétájuk első tesztkilövése) űrvállalat neve talán mond valamit. Hírünk azonban nem ezekről szól, hanem az úriember újabb nagy terveket dédelgető vállalkozásáról, a The Boring Companyről és első projektjükről, a Hyperloop One-ról. A futurisztikus hangzású terv mögött egy valóban sci-fibe illő elképzelés áll, melynek feltett célja, hogy egy elképesztően gyors közlekedési- és szállítórendszer épüljön ki a föld alatt. A hálózatban kötött pályán, „elektromos korcsolyákon" közlekedő kapszulák a tervek szerint járműben utazó utasokat 200 km/h, szállítmányokat pedig akár 970 km/h sebességgel repíthetnek majd A pontból B-be. A tesztpályák már állnak, a tervek szerint Abu Dhabit és Dubajt 2020-ra összeköti egy Hyperloop, de Finnországot és Hollandiát is érdekli az ötlet. Hazai földön, az Egyesült Államokban most először kapott (igaz, egyelőre csak szóbeli) engedélyt a Fehér Háztól arra, hogy New York-Philadelphia-Baltimore-Washington útvonalon is felépüljön egy föld alatti rendszer, ezzel potenciálisan fél órára rövidítve a két végállomás közti 4 és fél órás utat.

LG G6

[ÍRTA POZANDR] A tavaly bemutatott és boltokba került moduláris LG G5 megfelelő koncepciót képviselt, de a megvalósítás terén már nem sikerült túl jól.

Hogy miért? A modulok cserélgetése alatt a telefont is ki kellett kapcsolni, ami zavaróvá vált, és emellett néhány másik furcsa megoldás is rontotta az összképet, annak ellenére, hogy hardveresen megfelelő szintet képviselt a készülék. A koreai cég rengeteg pénzt vesztett, így a G6 tervezésekor az ismert utat választotta. Ez meg is látszik, lévén unibody telefon lapul a fekete dobozban, melyhez a gyártó a legszükségesebb kiegészítőket csomagolta: töltőfejet, USB Type-C kábelt és egy tűt, amivel a nano SIM és micro-SD kártya helyét rejtő tálcát lehet megnyitni. A G6 meglepően elegáns, 18:9-es képarányú teste egy 2880x1440 pixeles kijelzőt kapott, ami gyönyörű színeket és képet nyújt, kár, hogy a hardver nem képviseli a mai csúcsot. Snapdragon 821, 4 GB RAM, 32/64 GB háttértár, 256 GB bővítési lehetőség, Adreno 530 – a Nougatot ez a hardver nevetve meghajtja. A Google új operációs rendszere senkinek nem lesz ismeretlen, aki látott már Androidot, a kisebb-nagyobb változtatásokat pedig gyorsan meg lehet szokni. Az LG G6-ból a klasszikus menü hiányzik, a legfontosabb előretelepített alkalmazásokat mappákból lehet megnyitni. Általános használat közben remekül működik a telefon, a fényképezőgép jó képeket lő, a nagylátószög bekapcsolásával még szűk tereket is teljes egészében be lehet fogni. Opciókból sincs hiány: van time-lapse, panoráma, ablak az ablakban, ételfotó és így tovább. A készülék hangereje kifejezetten jó, telefonálás közben tisztán szól, a 3300 mAh-s akku pedig bár 500 mAh-val nagyobb teljesítményű, mint a G5-ben, ez csak akkor mutatkozik meg, ha semmire nem használjuk az eszközt. Kommunikációs képességekben mindent tud a G6, ami fontos. Akkor mégis mi a baj? Az, hogy az LG G6 tulajdonképpen visszalépésnek tűnik a G5-höz képest, a biztonsági játék ezúttal egy jó, de a mai kínálatban nem kiemelkedő készüléket eredményezett, amit lehet szeretni, de az tény, hogy ennél többet érdemelt volna az LG új zászlóshajója.

LG 34UM69G

[ÍRTA CHOCHO] Az LG-nek bejöttek a gamer monitorok, a legújabb 21:9-es példányuk is a játékosokat célozza, méghozzá a gyártótól elvárt színvonalon.

A 21:9-es képaránnyal büszkélkedő gamer monitorok egyre nagyobb szeletet hasítanak ki a piacot jelképező tortából, ennek egy jelentős részét pedig az LG készülékei teszik ki, elvégre a szóban forgó gyártó volt az első a nagyok közül, amelyik rátalált erre a területre. A PC Guruban is több LG-féle játékos monitort teszteltünk már, tapasztalataink alapján pedig ki merjük jelenteni, hogy egy roppant megbízható cégről van szó, ami évről évre jobbnál jobb modellekkel jelentkezik, egy ideje már akár belépőszinten is. Persze mindig lesznek olyanok, akik luxusra vágynak – nekik szól a 34UM69G, amely egy 34 colon terpeszkedő gamer monstrum, IPS panellel, FreeSync-kel, és még egy halom már szokványosnak mondható lehetőséggel. A monitor három darabban érkezik, a panelhez felcsavarozható nyak és talp jár. Bár volt már nálunk olyan LG monitor, ami instabil volt, főleg a korai 21:9-es modellek mellett kellett óvatosnak lennünk, a 34UM69G nem ilyen, a V-alakú talp kiválóan elosztja a kijelző egyébként tetemes súlyát (a szereléshez nem árt két fő). A felállított monitort 1.4-es HDMI-vel vagy 1.2-es DisplayPorttal csatlakoztathatjuk a géphez, ezek a csatlakozók ugyanis még pont kiszolgálják a 75Hz-es képfrissítésű panel 2560x1080-as natív felbontását. Igaz ugyan, hogy a cirka 130 ezer forintos ár magasnak tűnik egy 4K alatti monitor esetében, de cserébe ultraszéles spektrum és tényleg nagyszerű képminőség jár, amit két 7 wattos hangszóró, jack, valamint egy DisplayPortként is működtethető USB-C csatlakozó egészít ki. A felszereltség tehát korrekt, ahogy az 1 ms-es sebesség is, aminek köszönhetően aztán tényleg akármilyen játékkal el lehet szórakozni ennek a monitornak a birtokában. Ha nagyon kötekedni szeretnénk, egyedül a külalakon találunk fogást, mert bár a képen nem látszik, de a 34UM69G műanyag borítása borzasztóan csillog, vonzza az újlenyomatokat és a port, és talán az a kevés piros is túlzás a színösszeállításban, egyszínű fekete vagy fémszürke színben sokkal jobban nézne ki az egész. De ez már tényleg csak siránkozás, ami a felhasználói élményből aligha von le – amennyiben egy jó 21:9-es gamer monitort keresel, vedd úgy, hogy megtaláltad, ha pedig drágállod, jó hír, hogy az LG idei családjában is vannak olcsóbb, de szintén jónak tűnő rokon példányok.

A LUXUS ÖZVEGYCSINÁLÓ

RAZER
BLACKWIDOW CHROMA V2

[ÍRTA **WILSON**] Elérkezettnek látta az időt a Razer a vezető mechanikus billentyűzetük vérfrissítésére: nyugdíjba került a BlackWidow Chroma, hogy kevéske újítással, de ugyanazzal az árcímkével adja át a stafétát a V2-nek, a BlackWidow-família legifjabb tagjának.

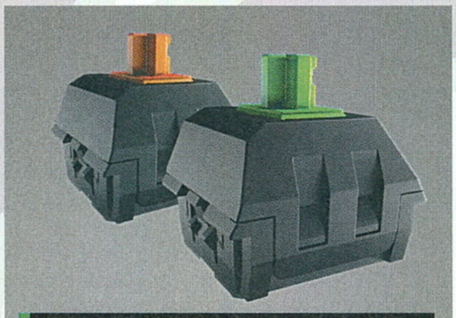
A verziószámok kérdését meglehetősen furcsán kezelik a hardvergyártók, legalábbis a Razer egészen biztosan, hiszen egy verziószámnyi ugrás általában valami nagyon komoly változtatást hivatott jelölni, ám ha a BlackWidow Chroma V2-ről van szó, elég nehéz faarccal azt mondani, hogy itt bizony tényleg indokolt volt egy kettessel megtoldani a címet. Mert ugyan ha egymás mellé tesszük az eredetit és az újat, találhatunk itt-ott pár különbséget, de a Razer alapvetően tök ugyanazt az eszközt próbálja másodszor is rásózni a vevőkre. Azonban ha minden idők egyik legjobb mechanikus billentyűzetéről beszélünk, ez azért egyáltalán nem anynyira rossz üzlet, mint amilyennek hangzik.

A FEKETEÖZVEGY VISSZACSÍP

A 2014 augusztusában, azaz három éve debütált BlackWidow Chromával a Razer nem titkolt célja az volt, hogy megalkossa a definitív mechanikus billentyűzetet: azt az eszközt, amit mind az esportoló, mind a nagy ambíciókkal rendelkező amatőr közönség gondolkodás nélkül rakna a kosarába, ha professzionális játékszert keresne. Céljukat, ha nem is maradéktalanul, de elérték, egyrészt a nagyon erős, globális szponzorációnak hála, másrészt mert a BlackWidow Chroma azért tényleg mindent tudott, amit az ember egy billentyűzettől elvárna.

Illetve tud is, a BlackWidow Chroma V2 nem a gyár mechanikus billentyűzetcsaládjának egy teljesen új csemetéje, hanem az aktuális modell fiatalabb, lendületesebb, finomhangoltabb klónja, amely három variációban vásárolható meg. Az egyes típusok között egyetlen különbség van: a mechanikus kapcsoló fajtája. A kezdetben a Cherry MX-et használó kínálat mostanra már a Razer saját tervezésű eszközeit alkalmazza, ezekből jelenleg három létezik. A mi tesztlapunkon használt, legelterjedtebb zöld színű kifejezetten játékosoknak készült, a mechanika vezérlési pontja 1,9 mm-es (azaz a lenyomástól számítva ekkora utat kell megtennie, mielőtt a gomb leütése regisztrálódik), emiatt viszont ez a leghangosabb. A spektrum másik végét képező, a Chroma V2-vel debütált sárga ezzel szemben csendes, alig 1,2 mm a vezérlési pontja, így a Razer szerint az FPS-ek és a MOBA-k számára ez a lehető legjobb választás. A kettő közé ékelődik be a narancssárga, amely visszafogott hanggal kínálja közel ugyanazt a sebességet, amit citromsárga testvére, csak épp a zöld falszaggató kopogása nélkül.

Bármi is legyen azonban a lapon, egy dolog mind a három kapcsolóban közös: mindegyiknek kereszt alakú feje van,



A Razernél újabb kapcsolók mellett döntöttek, az eredmény pedig háromféle Blackwidow-variáns lett.

így bármilyen egyedi dizájnú billentyűt rá lehet tenni, már akinek erre van igénye. Feltehetően keveseknek lesz, főleg azok után, hogy a BlackWidow Chroma V2 leszámolt elődje futurisztikus betűtípusával, így a műanyag pöckökön levő feliratok már sokkal olvashatóbb, kevésbé félreérthető formákat kaptak, és egyúttal a dizájnon is kavartak egyet. Ez főleg az FN-funkciógombok esetében hangsúlyos, ahol a piktogramok korábbi méretük harmadára zsugorodtak, ezzel jóval letisztultabb látványvilágot eredményezve. Az, hogy az új betűtípus mennyire tetszetős, már ízlés kérdése, de az biztos, hogy jóval általánosabb lett, mint volt, és ez egy ilyen árcímke mellett nem feltétlenül nevezhető pozitívumnak.

A RAZER PRÉMIUM ÁRKATEGÓRIÁS BILLENTYŰZETEI KIVÁLÓ DARABOK, DE SAJNOS NAGYON MÁR NEM TUDNAK HOVA FEJLESZTENI A MÉRNÖKÖK.

SZÉP VAGY, SZÉP VAGY, PÓKKISASSZONY

A dizájnba viszont nemcsak a billentyűknél nyúltak bele, de a billentyűzet egyetlen kijelzőterületénél, a numerikus rész fölötti szekciónál is. Az előző BlackWidow Chroma esetében egy rettenetesen jól kinéző, futurisztikus hatást keltő ledes megoldás volt használatban, amely egy-egy karaktert kapcsolt csak be a felső fekete, matt területen, attól függően, hogy a Caps Lock/Scroll Lock/ Num Lock szentháromság közül épp melyik volt aktív. Ezzel szemben most már egy festett, üveghatású lap tölti be ugyanezt a funkciót, és őszintén szólva ez egy meglehetősen fapados megoldás az elődhöz képest.

Szerencsére a programozható, öt darab makróbillentyű maradt a helyén, ahogy a család korábban megismert és megszeretett összes egyéb csatlakozója is. A géphez most is egy vastag, de fonott kábellel köthető, melynek több vége is van: az egyik USB-ről kap áramot és ezen keresztül is kommunikál, a másikkal pedig a numerikus pad jobb oldalánál található USB portot lehet beizzítani, amely tökéletes például egy headset csatlakoztatásához. A harmadik és egyben utolsó, jack végű kábel a hangot hivatott átvezetni, így az fülhallgatót, hangszórót vagy headsetet is ki tud szolgálni.

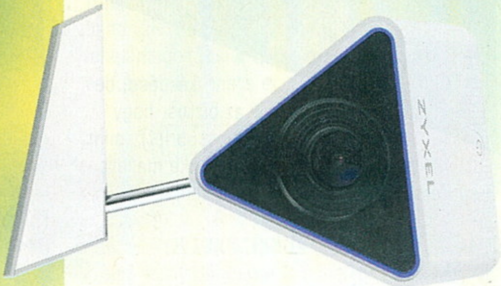
A konstrukciót egy opcionálisan használható, ingyenes, mágnessel csatlakoztatható, bőrhatású csuklótámasz koronázza meg, amely nemcsak egy szép gesztus, de egy nagyon hasznos kiegészítő is, amely remekül szolgálja az ergonómiát. Ennek azonban most is ára van: a BlackWidow Chroma V2 továbbra is az abszolút prémium kategóriát erősíti – 60 000 forintos ajánlott fogyasztói árával egész biztos nem lesz tömegtermék, főleg nem itthon, a magyar layout hiányában, de aki játékra, és nem cikkírásra keresi a tökéletes társat, és nem fél a pénztárcája mélyére nyúlni sem, az garantáltan nem lő bakot.

ZYXEL AURORA KAMERA

[írta Pozandr]

A harmincéves technológiai tapasztalattal rendelkező tajvani Zyxel nyár elején mutatta be otthoni célra szánt, de profinak tűnő megfigyelő kameráját.

Belegondolni is hihetetlen, hogy 20-25 évvel ezelőtt az otthon biztonságát a hevederzárak és a rácsok jelentették, most pedig már a lakóhelyünktől több ezer kilométerre is nyomon követhetjük lakásunk, házunk állapotát az internetre kötött kamerával, okostelefonon keresztül. Ezek az eszközök csak pár éve kezdtek elterjedni, elsősorban az Egyesült Államokban, de már itthon is megvásárolhatók, a Zyxel Aurora pedig egy nagyon jó választás, annak ellenére, hogy egy kicsit mélyen kell érte a zsebbe nyúlni. Az árat azonban ellensúlyozza az a bámulatos minőség, amit a doboz felnyitása után azonnal megpillant a vásárló. Háromszög alakú a fő rész, háromméteres USB Type-C kábel biztosítja, hogy bárhová fel lehessen szerelni, a gyártó pedig minden alkatrészt biztosít ehhez. Szóval lehet tenni falra, polcra, asztalra, tripodra, tényleg csak oda nem tudjuk elhelyezni, ahova nem akarjuk. A beüzemelés a szokásos módon zajlik: telefonon keresztül kell egy Zyxel fiókot létrehozni, amint ez megvan, jöhetnek a beállítások. A kameráról egyébként mindent le lehet olvasni. Kéken villog, ha csatlakozásra vár, zölden világít, ha üzemben van, világoskéken, ha készenlétben áll, pirosan, ha kapcsolatot veszt. És a funkciók... 145 fokos látószög, 24/7 felvétel, mozgásérzékelés, éjszakai üzemmód, sőt ha ez nem lenne elég, kétirányú kommunikációra is képes. A telefonba belebeszélve a kamera előszót tud közvetíteni, ezzel alaposan megijesztve a betörőt. A kamera egyébként 1080p-ben vesz, ez remek képminőséget biztosít nappal, maximális rekeszértéke pedig f/2.0, ami lehetővé teszi, hogy még sötétben is jó képet rögzítsen. És hogy van-e hátránya? A 160 dolláros ára, ami valljuk be, több kameránál már eléggé húzós, márpedig egy teljes ház/lakás megfigyelésére egy darab nem elég. Az Aurora alkalmazása ennek megfelelően képes egyszerre több kamerát is kezelni, de 140-170 ezer forintot ezekért kifizetni még mindig olcsóbb, mint egy távfelügyeleti rendszerért éveken át a használati díjat. A Zyxel mindezért az összegért még kétéves garanciát is ad, plusz 16 GB felhőtárhelyet, amivel egy egész hetet lehet rögzíteni – ez egy nyaraláskor különösen hasznos, nem igaz?



HYPERX ALLOY ELITE

[írta wilson]

A memóriapiac után most már a gamer perifériák kategóriájában is az élre kíván törni a HyperX: ezúttal a mechanikus billentyűzetből gyártott egy közel tökéletes darabot.

Minden kezdet nehéz, és ha ezt a vásárlók fizetik meg, az soha sem sül el jól: a HyperX ezt megtanulhatta év elején, mikor belépett a mechanikus billentyűzetek piacára az Alloy FPS-sel, amely erős, de egyáltalán nem tökéletes kezdet volt, közel sem szólt akkorát, mint kellett volna. Az Alloy Elite ugyanakkor igyekszik elődje összes hibáját kiküszöbölni, és ez majdnem sikerül is neki. A Cherry MX alapokra épített billentyűzet kék, barna és piros mikrokapcsolóval is elérhető – nálunk az utóbbi járt, amely a membrán alapú klaviatúrák alacsony hangkibocsátását keveri a mechanikus technológia tartósságával és érzésével. Ez a keverék működik, az Alloy Elite-et igazi élmény játék közben használni, mivel azonban magyar változat nem létezik belőle, ezért azok, akik esetleg aktívan írnak is, kénytelenek a kezüket ráállítani az alt+j kombináció gyakori használatára a hosszú „í" betű kicsiholása érdekében. Nincsenek ugyanis makrógombok sem, amikkel ezt ki lehetne küszöbölni (mint egy felsőkategóriás Razernél), de ez igazából nem nagy áldozat azért a nagyszerű élményért, amit az Alloy Elite ad. Szinte teljes egészében megmaradt az Alloy FPS külseje és váza: a fantasztikus tapintású, fémből készült vázból kecsesen kiemelkedő gombok, külön csomagban kínált, opcionálisan felszerelhető, érdes felületű WASD billentyűk, a vastag, harisnyázott USB kábel, amiből végre kettő van. Az Alloy FPS-hez hasonlóan ugyanis az Elite-en is található egy másodlagos USB, ami azonban elődjével ellentétben nemcsak telefontöltésre jó, hanem perifériákat is kezel, pl. fejhallgatót. Mindezt sikerült megfejelni az F1 gombok fölötti extra sávval: a bal felső sarokban levő gombokkal a piros háttérvilágítás ereje és típusa állítható, és bekapcsolható a gamer mód is, amely letiltja a Windows billentyűket. Jobb oldalon a multimédiás gombok kaptak helyet, görgős hangerőszabályzóval. Sajnos szoftver ezúttal sem érkezik a billentyűzettel, az összes beállítási lehetőséget a gombok hivatottak kontrollálni, és jelenleg ennél nem is kell több. A grátisz csuklótámasz anyagminősége ugyan borzalmas, de praktikus, az extraként bedobott táska pedig ízléses és hasznos ajándék. A HyperX Alloy Elite egyértelmű revízió, az egyik legjobb, elérhető áron kínált mechanikus billentyűzet, ami jelenleg a piacon van. RGB világítással, makróbillentyűkkel még a BlackWidow Chromát is meg tudná szorongatni!

VAULT51 GAMER BAR

HAMAROSAN NYITÁS!

300 NÉGYZETMÉTEREN

VR SZOBA

KLÁN TEREM

5V5 PC

2 SZINTEN 2 BÁRPULT

16 TÁRSAS ASZTAL

100+ TÁRSASJÁTÉK

ÉS EZ MÉG NEM MINDEN...

GYERTEK, GYŐZŐDJETEK MEG RÓLA TI IS!

FACEBOOK.COM/VAULT51GAMERBAR

VAULT51GAMERBAR.HU

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Halika! Még pár hét, és olyan lesz újra a főváros, mint az M7-es péntek délután, szóval nem igazán várom az idei őszt. Tudom, nem kérdeztétek, de azért elmondom. Persze, nektek is közlekedni kell valahogy, nem utállak titeket amiatt, hogy dugó lesz a szitiben, na de na! Maradjon inkább nyár. Azért is, mert ilyenkor lehet nyitott ablaknál gépezni, és még a D-vitamin tablettáimat se kell szednem. Apropó tabletták! Augusztusban is szépen megtelt a postaládám levelekkel, nagy kár, hogy fél doboznyi nyugibogyóba telt, mire olvasható formába varázsoltam azokat, de nem panaszkodom! Fiúk-lányok, írjatok! Még!

A MAGYAR BETEG - A HÓNAP LEVELE

Csuma! Csizi vagyok és kezdetektől olvasok Gurut. Bár 576 őrületben nőttem fel, pár hónapot kivéve mindig vettem a magazinotokat. Minden csapatot minden vezetés alatt imádtam, mindenki stílusa élvezhető volt, emlékeimben talán Brazil maradt meg legélénkebben. Chocho volt egyetlen, aki amikor írni kezdett, és megláttam az arcát, voltak fenntartásaim vele kapcsolatban (előítéletes vagyok, nah) ***(Utólag is elnézést, amiért ocsmány vagyok. – Chocho)***. Aztán mikor kivétel nélkül egyetértettem írásaival, zsírat csalódtam. Minden számban van, amin jót röhögök, anyázok, szóval köszönöm a sok szórakozást nektek és elődjeiteknek! Most engedtek ki kórházból, ugyanis meló közben a semmiből beütött egy mini-agyvérzés, de szerencsére full felépültem. Mázlis voltam, még kicsit a zöldséglétbe is belekóstoltam. Kb. 15 éve nyomok 2-3 melót párhuzamban, jelenleg az Aldiban dolgozom (ami isteni melóhely) ***(A főnök is előfizető, mi? – Chocho)***, plusz informatikával foglalkozom. 32 éves vagyok, össze is jött már sok minden, hitelem nincs, viszont egy gyönyörű 24 éves párom igen. Egyébként ha tolod még a Battlefield 3-mal, akkor Hope(less) néven játszik, ráadásul elég brutálul. 8 éve van velem, hamar ráfüggött a mészárlásra. Szóval most lenyomtam a Jánosban egy jó hetet, kaptam egy halom finom infúziót, a szobában viszont nem igazán beszédképesek a többiek. Ha ti nem vagytok, tuti bekattanok az órákig tartó infúziók alatt. ***(Jobbulást! – Chocho)*** A nővérke volt oly kedves, és két anyázás közt lefotózott, ami gondoltam jó illusztráció lesz a köszönőlevelemhez. Big up, azt csapassátok tovább! Senkit ne vesszetek el a stábból, ha lehetséges, mert nagyon jók vagytok most. Egyébként brutál sz@r a helyesírásom **(NEM MONDOD?!)**, de próbálkoztam. 2-es magyarral ennyire futotta. Ja, és ne nyeljetek vodkát, mert rá lehet baszarintani. Ezt csak azért írtam, hogy tanulság is legyen. Tisztelettel,

FULLSENKI-CSIZI, AZAZ CSIZMÁN ANDRÁS

Az első agyvérzés mindig nagy buli, emlékszem én is a sajátomra. Illetve mégsem emlékszem. Lehet, hogy nekem nem is volt? *(Nekem volt a cikkeid után! – Chocho)* Mindegy, az orvosok szerint teljesen jól vagyok, és nem kéne törődnöm a hangokkal, viszont te nem igazán tűnsz vidámnak. Nem olvastad még a levrovot? Sebaj, majd hamarosan jön az új szám, abban is lesz. Addig viszont javaslom, vegyél vissza a tempóból, nézettesd vagy állíttasd be a vérnyomásod, és szedj rá gyógyszert, ha magas. Gyanítom, hogy az. Reméljük, hogy ezek után vigyázni fogsz magadra, ugyanis minden vásárlónkra szükség van (csak vicceltem, tényleg gyógyulj meg). Chocho egyébként nem véletlen került a magazinhoz, ért ahhoz, amit csinál. Persze először én is utáltam, mert rohadt magas, vékony, és haja is van, szóval tisztára úgy nézett ki, ahogy én nem. De aztán egy kis paraszolvencia megoldotta a dolgot, és azóta pénzért kedvelem. Néha. És nem úgy! Most viszont feküdj vissza, igyál sokat, ne olvass híreket, és nyomass valami olyan játékot, amiben csak nyerni lehet. Csak semmi Dota 2!

AZ AMERIKAI BETEG

Kedves Chris! Először is elnézést kérek az esetleges gépelési hibákért, amerikai billentyűzetem van és elszoktam kicsit a magyar írástól. ***(És a Legrosszabb kifogás evör díja goes to... – Chocho)*** Levelemet azért írom, hogy gratuláljak nektek a 25-ik évfordulótokhoz! Jómagam még a '90-es évek közepén/második felében olvastam a Gurut, a sors viszont úgy hozta, hogy az Atlanti-óceán túlpartjára sodort az élet, Clevelandbe. Ide pedig gondolom, bajosan lehetne kihozni minden hónapban a lapot. Levelem apropója, hogy ebben a hónapban unokaöcsém végre kilátogatott hozzánk, és magával hozta az idei jubileumi számot. Ha pedig így alakult, átolvastam gyorsan, hogy lássam, mennyit változott a lap az elmúlt húsz évben. Döbbenettel teli örömmel vettem tudomásul, hogy te még mindig a magazint erősíted, aminek nagyon örülök. Szerintem Kőbánya az egyetemes magyar kultúrát Hofi és Karády Katalin után veled gazdagította leginkább, így jó érzés látni, hogy még mindig aktív vagy. Ahogy az újságot is jó volt olvasni, bár a szerzők zömét nem ismerem, az emlékeimben megmaradt minőség nem változott. Köszönöm neked és nektek a szívbizsergető multidézőt, és még sok-sok sikeres esztendőt kívánok! Üdvözlettel,

ANTI

Az a helyzet, hogy most épp sírok a meghatottságtól, ezért néha félrecsúszhat a kezem a billentyűzeten. Nem Chocho, nem amiatt. Most látom csak, ezzel sikerült kimosni is... jé, egy régi 2 forintos! Szóval ott tartottunk, hogy jubileumi szám. Tudom, hogy a legutóbbi levrovban már kibeszéltük ezt a témát, de még mindig érkeznek levelek, melyekben gratuláltok nekünk. Ez nagyon jól esik mindannyiunknak, de nélkületek biztosan nem lenne magazin, szóval ti vagytok az igazi ászok! Közben rákerestem Clevelandre is, hogy hol van, mekkora város, és kiderítettem, hogy Miskolc testvérvárosa. Lakossága félmillió alatt, erdős város néven is emlegetik, szóval nagyon kedvemre való helynek tűnik. Persze Kőbányát sosem hagynám ott miatta, de tetszik. Reméljük, hogy sikerült neked rengeteg boldog percet szereznünk írásainkkal, aztán ha hazajössz egy kis gulyást és túró rudit enni, akkor jussunk eszedbe, ha újságárus mellett jársz!

HOGY TELIK A NYÁR?

E havi levrov témánk a nyár volt. Megkérdeztük, hogy telik, hogy telt nektek az idei nyár, ti pedig válaszoltatok. Íme!

Sziasztok! István vagyok, 33 éves játékos. Már kb. 10 éve olvaslak és figyelek benneteket, de sosem írtam még nektek. Lusta vagyok, na. Most viszont ebben a témába pont tudok pár sort írni nektek. A múlthónapban egy játékos barátunkkal nyaraltunk a Balatonon, akit meghívtunk vendégségbe hozzánk. Múltévben én voltam nála, koncertre jártunk, stb. Ebben a hónapban egy nagy kempingezést tartunk 10-15 fő társaságában olyanokkal, akik 18 éves kortól az 50 éves korig hasítják a gamet. Mindenki az ország másik pontján él és dolgozik, van köztünk informatikus, tanár, eladó, gyári munkás, stb. Vannak, akiket régóta ismerek és vannak, akiket pár hónapja. Mindenféle játékkal játszunk, kezdve az FPS-ektől az MMO-kig. Most találkozunk egymással először úgy, hogy offline party lesz, ami bográcsozásból, grillezésből, sörözésből áll. Végre személyesen is megoszthatjuk a játékos élményeinket és kibeszélgetjük magunkat. Szerintem ez az event lesz ebben az évben a legnagyobb élmény számomra. Szóval azért írtam ezt a levelet, hogy elmeséljem mindenkinek hogy lehet barátságot kötni számítógépezés közben is, szóval nem olyan káros ez a dolog, mint sok szülő gondolja. A lényeg az, hogy ne maradjatok mindig a gép előtt, és a virtuális barátságokból lehet valódi is. Köszönöm, hogy elolvastad. Szép nyarat, jó játékot,

PROFEETA

Gyakran hallottuk mi is a szüleinktől, hogy menjünk le focizni, biciklizni, mert a számítógép káros. Akkor persze nem mertünk ellent mondani, nehogy elvegyék a gépet, meg ügye azóta tudom, hogy valamilyen szinten tényleg az, de azoknak, akik a gyerek elszigetelődéstől tartanak, sokszor alaptalan a félelmük. Csak azok gondolják úgy, hogy begyöpösödnek az emberek a számítógéptől, akik nem ismerik ezt a világot. Jómagam ilyenkor sokszor hozom fel a WoW-ot ellenpéldaként, de ismerek olyanokat, akik Call of Dutyban kötöttek életre szóló barátságot, vagy itt van rögtön velem szemben Böjti, aki a barátnőjét ismerte meg a kibertérben. Ez egy olyan közös hobbi, ami rengeteg embert összeköt, és ahol nem számít, hogy kik vagyunk valójában. Ezért is szeretek ártatlan áldozatok után kutatni itt, akiket aztán becserkészek, és… Chocho már tudja, hogy mi szokott jönni ezután. Kötél és ásó még mindig nálad van? Kérem vissza! Szóval ott tartottam, hogy bár úgy vélem, hogy az internetnek vannak káros hatásai, főleg mozgáshiányt okoz ez a kényelmes és bódító lét. Mindenesetre, ha a bográcsozásról és sörözésről hallok, akkor az valamilyen szinten visszaadja a hitem a videojátékos világba. Most már csak azt sajnálom, hogy az én barátaim 3 éve csak ígérgetik az összeröffenést, és miután kétszer felzabálták a havi kosztomat, sosem kerítenek arra időt, hogy meghívjanak. Ignore-ra teszem mindegyiket, abból majd tanulnak! Bárcsak lenne Battlefieldben friendly fire. Oh, hiszen hardcoreban van! Na, megvan a megoldás…

EMBER TERVEZ…

Szia Chris! Szóval ez az első igazi nyaram a barátnőmmel, és elterveztük, hogy idén mindenfelé elmegyünk saját autóval, jókat eszünk és bulizunk. Aztán eljött a június, és rá kellett jönnünk, hogy az élet már nem olyan, mint amikor még a szülőknél laktunk. Most már csak dolgozunk, méghozzá sokat. Egy hét a Balatonon azért belefért, de rendesen ki kellett centizni a naptárunkat. Küzdünk, mint a magyarok többsége. Ahogy mondani szokták, a remény hal meg utoljára, remélem jövőre teljesül, amit idénre amartunk. **(Erről jut eszembe! Ezt ismeritek?: A lepényhal érkezett meg először, a reményhal meg utoljára. Tudom, jó sz@r vicc, de kezdek fáradni.)** Köszönöm, hogy végigolvastad a levelem! Egyébként remélem, hogy klimatizált az irodátok, mert épp buszon ülök, és élvezem a klíma nyújtotta komfortot. Tisztelettel,

KISS GYÖRGY

Tervezgetünk, tervezgetünk? Hah, de kis cukik vagytok. Legyen ez példa minden diákkorú olvasónk számára, hogy a szülői otthon kényelmét sosem szabad olyan könnyen feladni. Tudjátok, mennyi mindent vesznek otthonra a szüleink, amit tök természetesnek tartotok, hogy van otthon? És hogy milyen rohadt fárasztó hetente többször mosni, teregetni, mosogatni, hajtogatni, elpakolni, felmosni… Az ablakpucolásról nem is beszélve. De hol is tartottunk? Ja, igen, Balaton. Remélem az egy hét nem az autópályán telt, mert manapság hármas karambol nélkül nincs nyaralás. Köszönöm kérdésed, van nálunk klíma, de most épp tökéletes hőfokra hűlt a levegő egy viharnak köszönhetően, szóval már csak a szívritmuszavarral kell megküzdeni, amit okoz, de annyi baj legyen. Otthon viszont nincs légkondi, csak egy rozoga ventilátor, amit a festő hagyott nálunk, miután nem mert visszajönni, hogy kijavítsa a hibákat, amiket találtunk.

ELŐZETES

FOXHOLE

A Fortified alkotói megmaradtak a stratégák játék katonákkal teli asztalánál, azonban idén korai hozzáférésben, masszív online csaták képében szállnak be a kőkemény taktikázás világába.

ELŐZETES

WILD WEST ONLINE

Ha pedig masszívan online programokról van szó, nem hagyhatjuk szó nélkül ezt az igen impresszív kísérletet sem a vadnyugat feléélesztésére: ha nehezen viseled, hogy a Red Dead elkerült, ez lehet a te játékod.

TESZT

AGENTS OF MAYHEM

A szentek ezúttal otthon maradnak, legalábbis látszólag, hiszen alkotóik továbbra is a lila túltengése, nem kevés őrült mutatvány és szórakoztató pillanat társaságában ugranak fejest a töméntelen akcióba.

HARDVER

AMD VEGA TESZT

A nyár végére befutnak az AMD új videokártyái, mi pedig annak rendje és módja szerint lecsapunk rájuk, hogy kiderítsük, visszavágnak-e a tűzpirosak a zöldeknek vagy sem. Izgalmas ősz elébe nézünk!

TESZT

LAWBREAKERS

Cliff Bleszinski, avagy CliffyB az Epic Games csapatát elhagyva sem unatkozott, elvégre a kaptafánál maradva multiplayer játékkal foglalkozott, de nem is akármilyennel, hanem olyannal, ami akár az Overwatch számára is kihívót jelenthet. Persze nem eszik olyan forrón a kását, az Unreal és társai a csapatmunka miatt lettek olyan nagyszerű darabok, éppen ezért kimondottan kíváncsiak vagyunk, hogy az ifjú titán mit kezd az eredeti stúdiója nélkül.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

SZEPTEMBER 14-ÉN

JELENIK MEG

Újdonságok a NINTENDO 3DS konzolodra!
ÖRÖKSÉG KIADÁS
Régies stílusú fémtok
METROID SAMUS RETURNS
LEGACY EDITION
ÉDITION HÉRITAGE
METROID SAMUS RETURNS ARTBOOK
40 oldalas artbook
Samus Arhívum 25 zeneszám a Metroid sorozatból
Metroid II: Return of Samus letöltőkód Nintendo 3DS-re
METROID RETURN OF SAMUS
Arany S-jel kitűző
Metroid: Samus Returns játék
Morph Ball 3D-s kulcstartó
Megjelenés 9.15
Visuals are work in progress and final product may vary.
At participating retailers, while stocks last.
© 2017 Nintendo Co. Ltd.
Monster Hunter Stories
Megjelenés 9.8
Hey! Pikmin
Megjelenés 7.28
Miitopia
Megjelenés 7.28
Dr Kawashima's DEVILISH BRAIN TRAINING
Can you stay FOCUSED?
Dr. Kawashima's Devilish Brain Training
Megjelenés 7.28
Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. ©2017
Kapható 7.28-tól
ÚJ DIZÁJN
new NINTENDO 2DS XL
XL KÉPERNYŐ
amiibo TÁMOGATÁS
© 2017 Nintendo.
Nintendo
CONQUEST entertainment
www.nintendo.hu
NINTENDO 2DS
new NINTENDO 3DS XL

TOVÁBBI TARTALOM

ESET INTERNET SECURITY
ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

ELŐZETESEK

OXYGEN NOT INCLUDED
Van az úgy, hogy nincs elég levegő

MARVEL'S SPIDER-MAN
A barátságos és közkedvelt Pókember visszatér

TESZTEK

SUPREME RULER: THE GREAT WAR
Vívjuk meg a nagy háborút!

CHILDREN OF ZODIARCS
Japán jellegű szerepjáték a taktikus harc szerelmeseinek

THE LION'S SONG
Osztrák művészélet a javából

FINAL FANTASY XIV: STORMBLOOD
Viharban született fantázia

SPLATOON 2 TESZT
A NINTENDO IS BELÉPETT AZ ONLINE SHOOTEREK, VAGYIS INKÁBB VÍZIPISZTOLYOZÁS VILÁGÁBA, MÉGHOZZÁ LEGÚJABB KONZOLJA SEGÍTSÉGÉVEL.

A LEGJOBB ETS 2 MOD?
BEMUTATJUK A PROMODS NEVŰ CSAPAT SAJÁT TÉRKÉPÉT, AMELLYEL BEBARANGOLHATJUK A EURO TRUCK SIMULATOR 2-BEN EDDIG NEM LÁTOTT TÁJAKAT IS.

INDIE JÁTÉKOK
4 OLDALAS RADAR ALATT CÍMŰ ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN OLYAN FÜGGETLEN FEJLESZTÉSEKET MUTATUNK BE, AMELYEK FELETT SOK JÁTÉKOS TEKINTETE ÁTSIKLIK.

TROPICO 6 ELŐZETES
EL PRESIDENTE VISSZATÉR, HOGY MEGALAPÍTSA MINDEN IDŐK LEGNAGYOBB ÉS LEGSIKERESEBB BANÁNKÖZTÁRSASÁGÁT. FORRADALOMRA FEL!

GIGANTIC TESZT
ÚJABB TRÓNKÖVETELŐ A MOBA-K EGÉN, EZÚTTAL EGY OLYAN CSAPATTÓL, AMI MAJDNEM BELEROKKANT A FEJLESZTÉSBE. IGAZI CSEMEGE, MÉGHOZZÁ INGYEN!